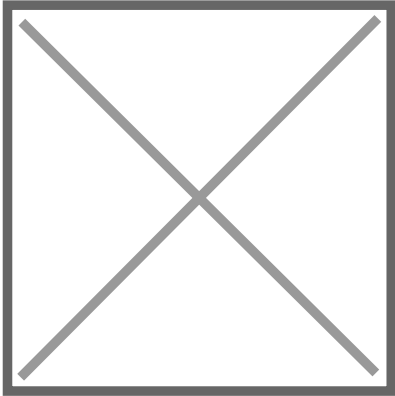


Restaurant guide

- [Restaurant guide](#)
- [Leitfaden für Restaurants](#)
- [Guide Sur La Restauration](#)
- [Guia do Restaurante](#)
- [Restoran rehberi](#)
- [Guida ai ristoranti](#)
- [Guía de restaurantes](#)
- [□□□□](#)
- [Průvodce restaurátorským](#)
- [Przewodnik po restauracjach](#)
- [□□□□](#)

Restaurant guide

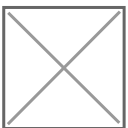
The Sim Companies food expansion brought a lot of new food industry resources and buildings, but also a completely new way of doing retail!

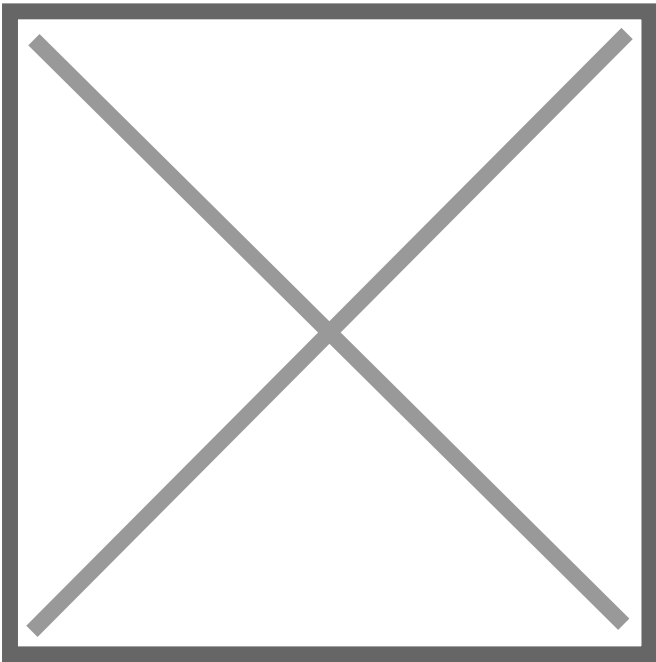
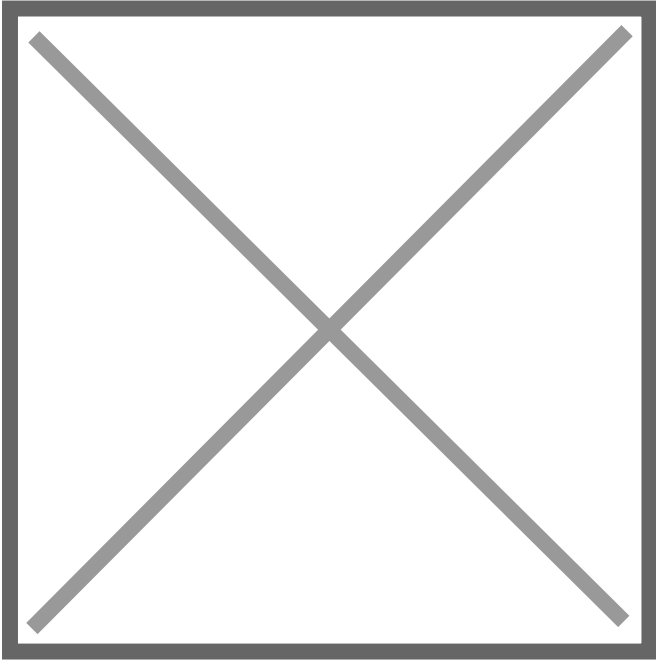


Are you considering running a successful restaurant business? There are few things you should know.

As a restaurant owner, your goal is to run your restaurant in a profitable way. You are responsible for deciding:

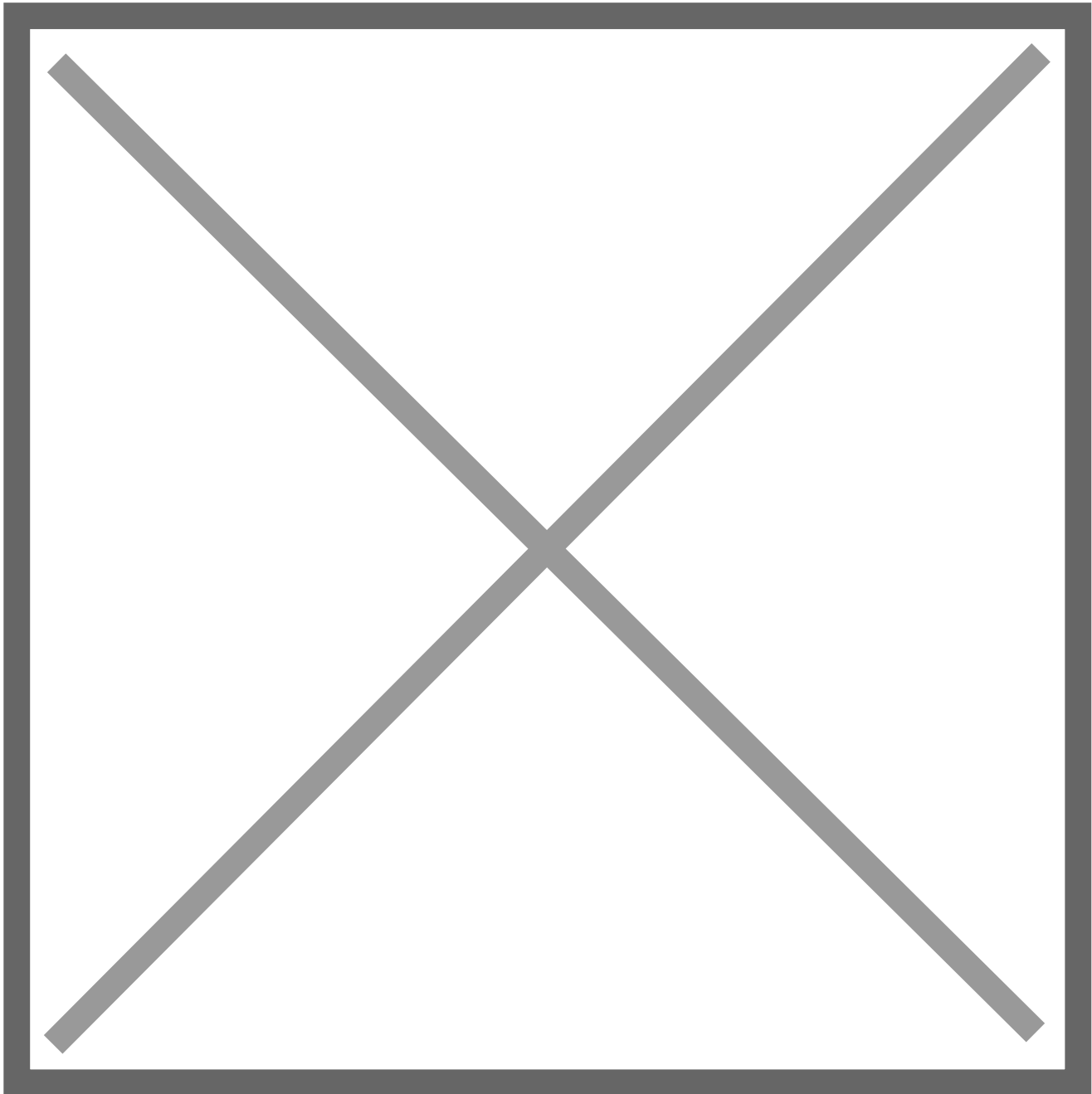
- what is on the menu - which food items and at what quality.
 - what's the quality of your staff.
 - is your restaurant spacious, luxurious, or throughput-oriented?
-





All of the decisions above influence your costs and the rating of your restaurant. The restaurant rating needs to be built over time.

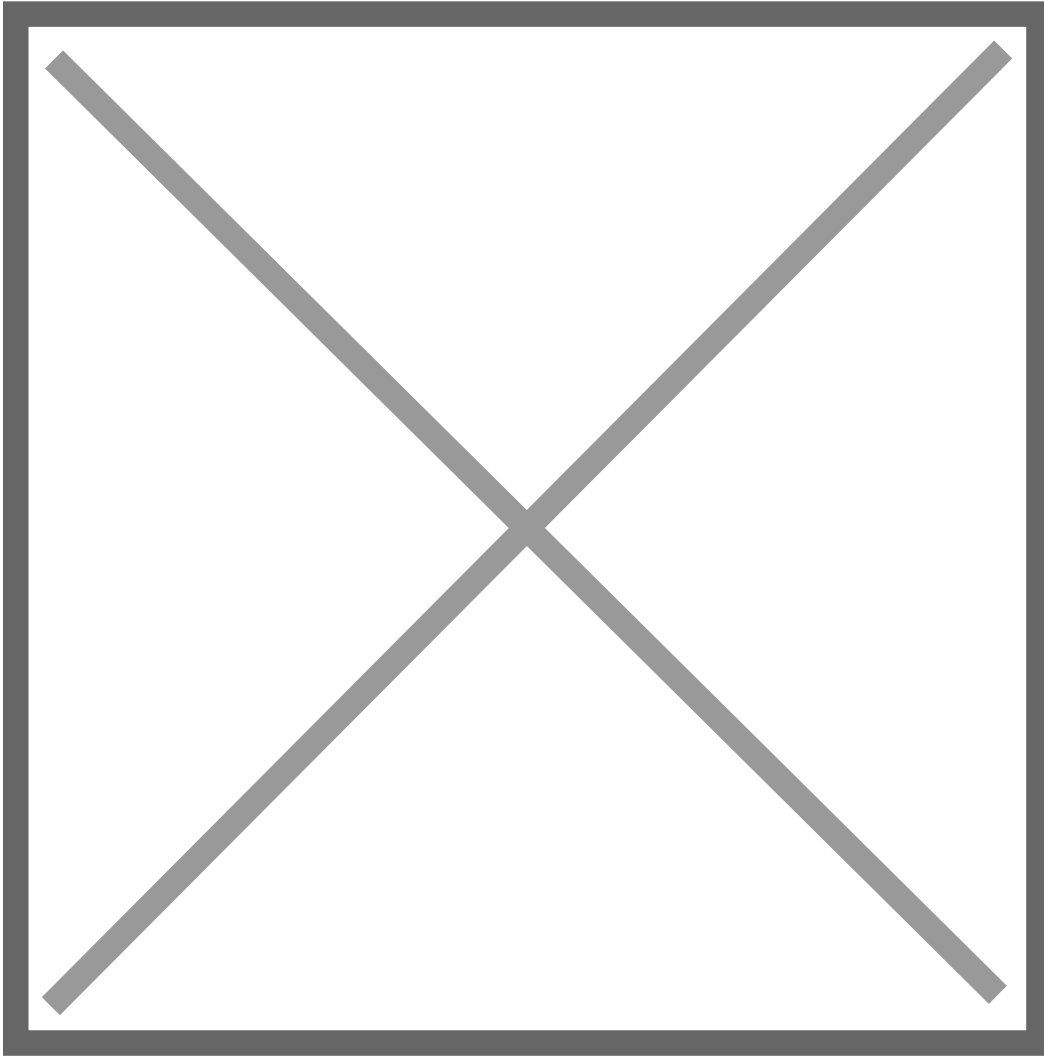
Your CMO (communication) also impacts the rating your restaurant receives. Effective communication skill points increases your restaurant rating by **0.01**



The most important aspect the restaurant owner needs to decide on is the **price** of the menu. You can think of this as the price of one meal, or the price each of your customers will pay.

Whether the virtual population of Sim Companies, Simeons, decides to dine at your restaurant is driven by the price and the rating of your restaurant. They take into account your price/rating offer, as well as the other restaurants in the game, and decide where they want to dine.

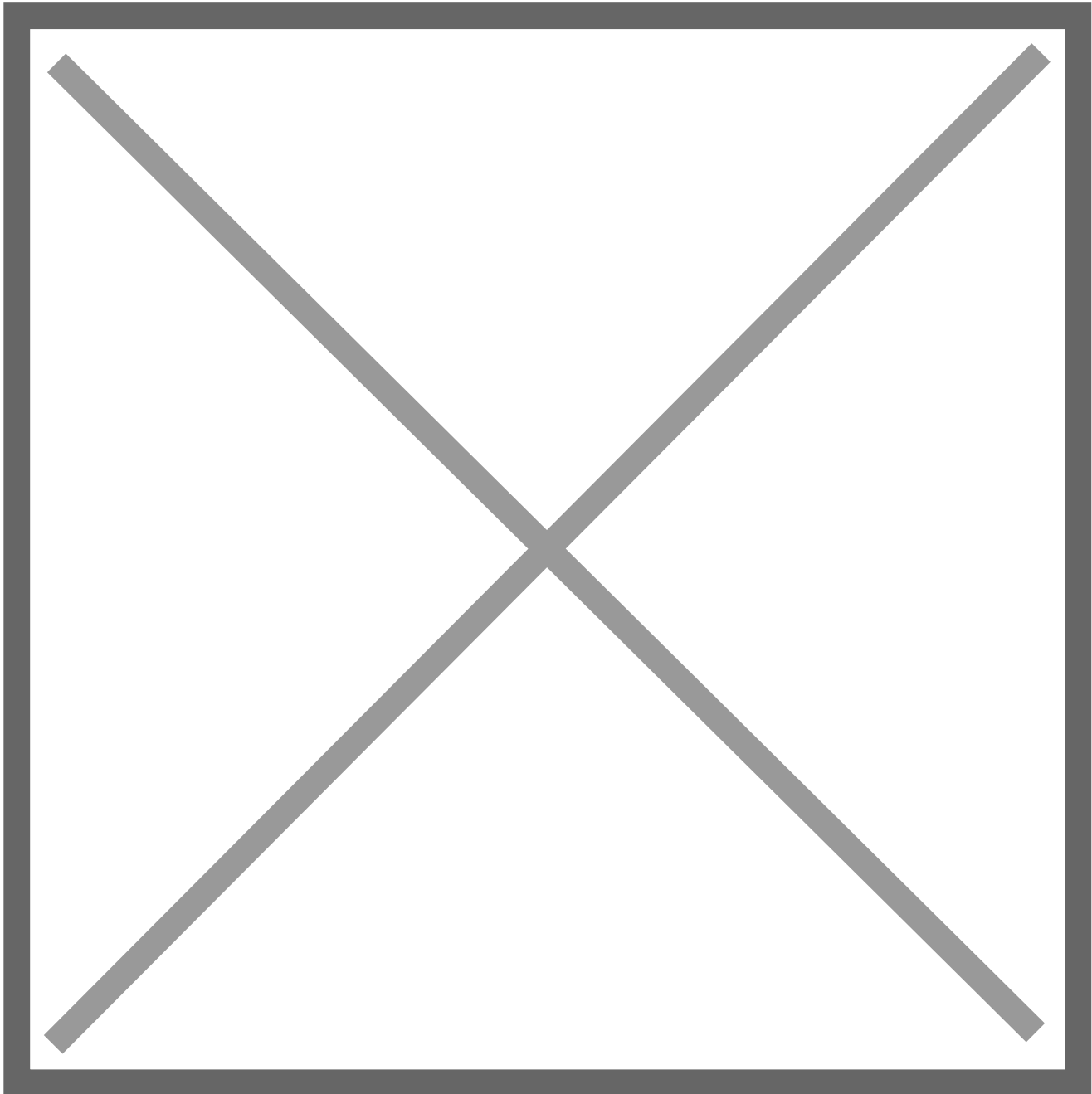
While setting the price, you will see a red/green bar showing you revenue estimates at various levels of occupation. The higher the price, the larger the maximum possible revenue, the lower the price the higher chances your restaurant will be cheaper than the competition and thus get a high occupancy.



The restaurant operates in 12 hours cycles. Before the cycle is started, you can make adjustments and update your menu price. At this time, your costs (wages and food sourcing costs) are known.

The restaurant occupancy and updated rating are known only at the end of the cycle. Since revenue depends on occupancy, revenue and profit are only known after the cycle is over.

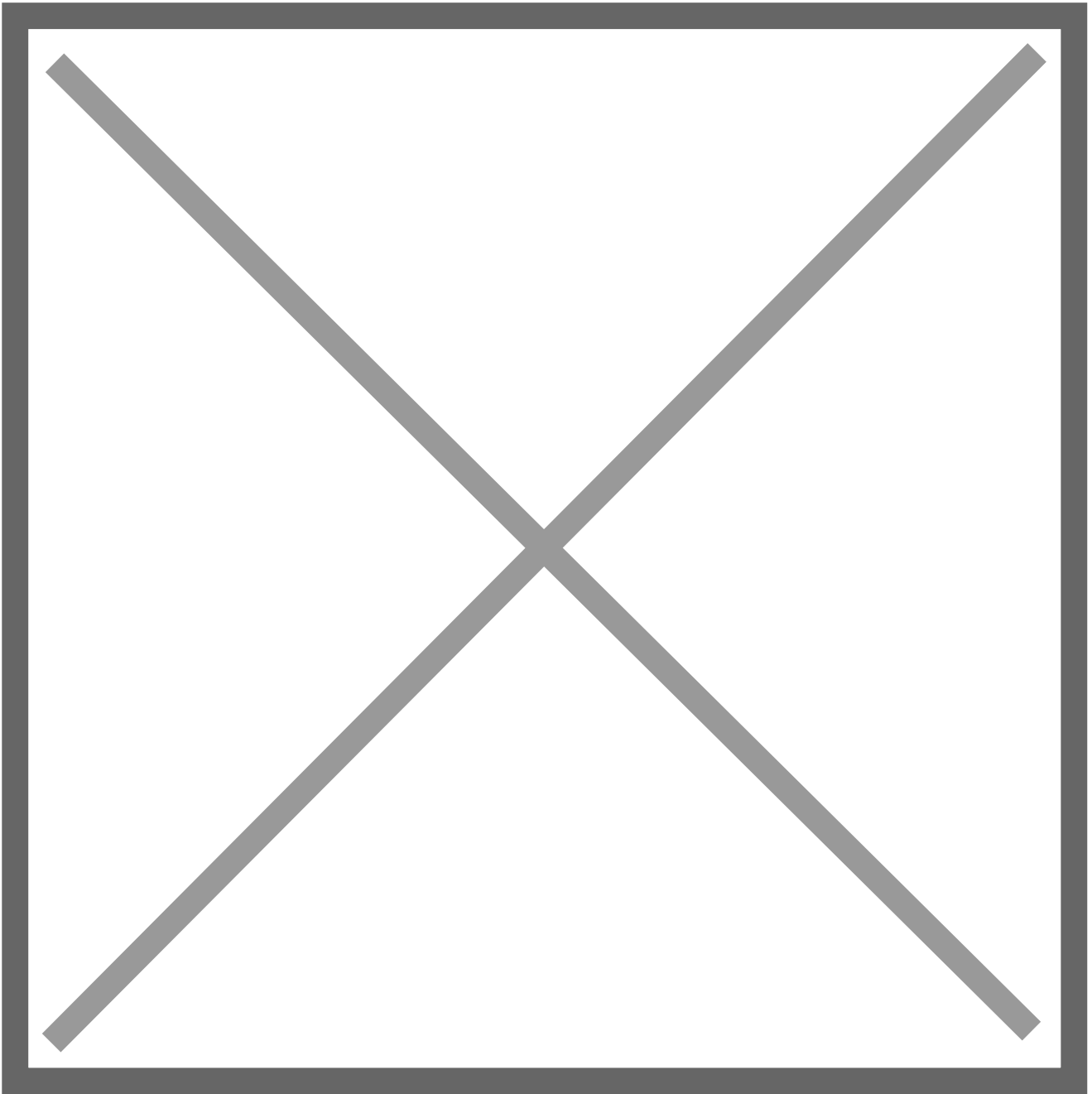
The restaurant can be set up to automatically start a new cycle after one finishes - automatically deducting food items from your warehouse.



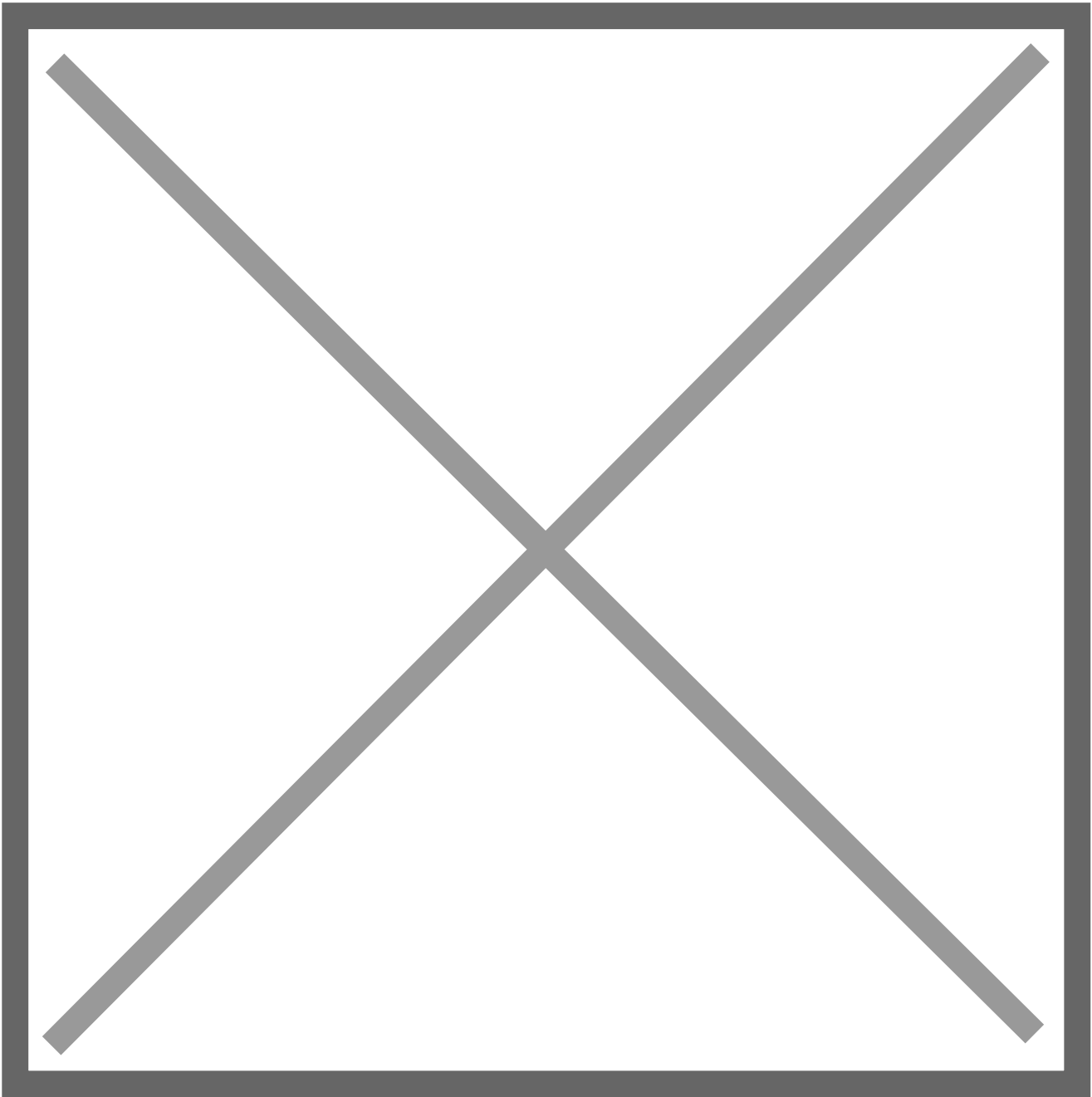
Warning: by pressing the “open for business” button you are going to start the 12 hour cycle for the restaurant. This cannot be cancelled.

The “close restaurant” button that appears is so you can stop the next 12 hour cycle from automatically starting.

Note: Rating will decrease when the restaurant is closed (12.5% reduction occurs only once on closure).

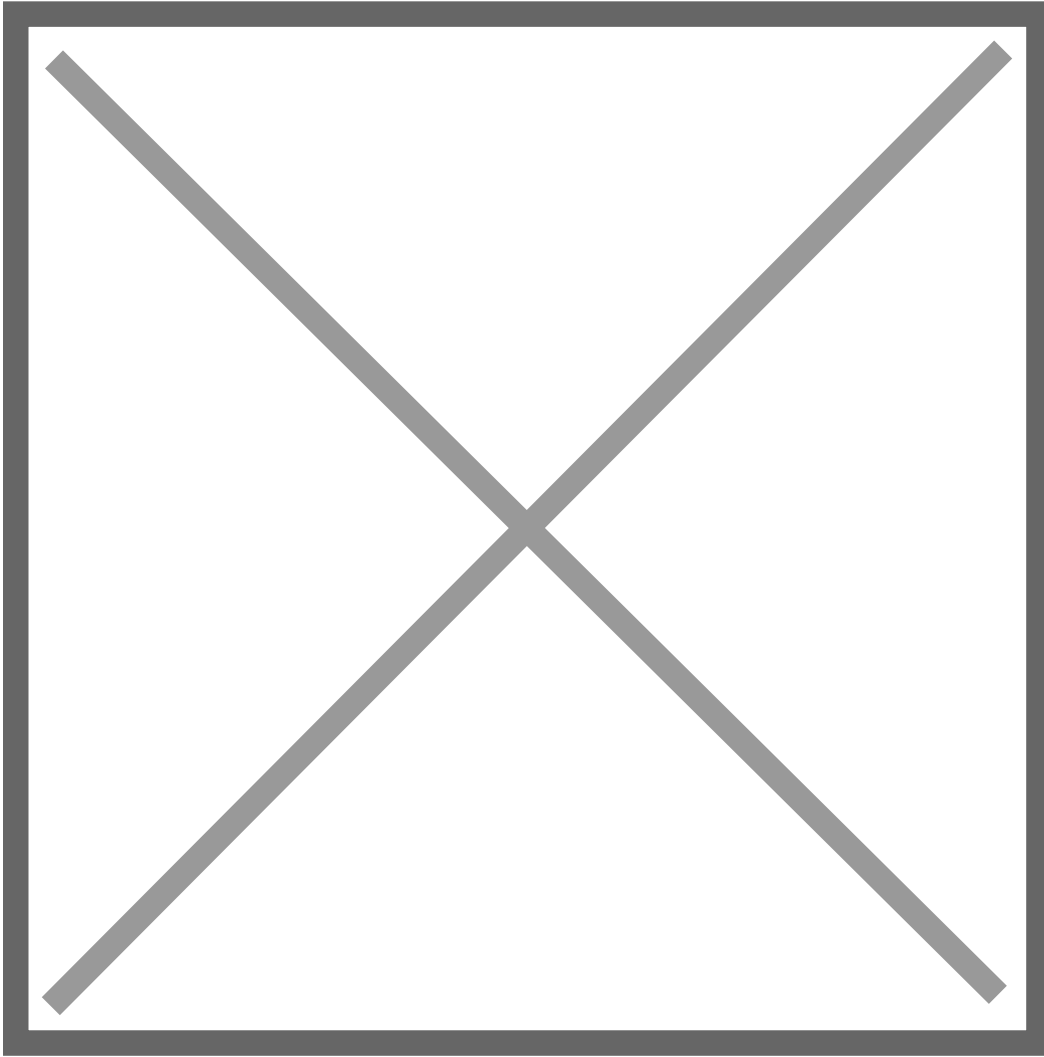


The “keep open” button allows you to queue the next 12 hour cycle automatically.



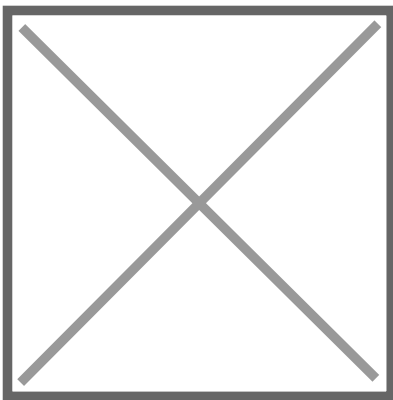
RESTAURANT MENU - FOOD ITEMS

At least one item in each food category is required. Each food item has a different impact on your new rating, depending mostly on their cost. You also receive a rating bonus for having a variety of items. The more items in a category are available, the less of each is consumed.



Higher quality food impacts your new rating as well.

Warning: Food items available on the menu during a cycle are lost whether they are sold to Simeons or not. The leftover food simply goes to waste (spoiled).



The top number shown on each item is how many units you have your in your Warehouse. The bottom number is showing how many units will be needed/used during the 12 hour cycle of the

restaurant. Having more than one item selected in each category changes the amount needed for each cycle.

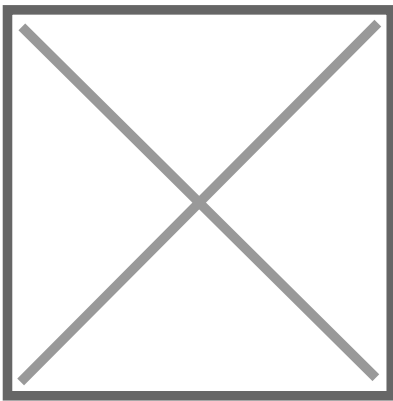
You can either set the sell **low quality** or **high quality** foods from your inventory. Quality is consumed based on the setting of Low or High.

Low quality starts at q0 and goes upwards to q1 then q2 and so on.

High quality starts at q12 then goes downwards to q11 and so on.

You may have multiple restaurants at different tiers (fast food or fancy); a fast food restaurant with low quality selected, will only pull the lowest possible quality items from your warehouse to sell during the cycle. While your fancy restaurant may want to sell high quality food and this will pull the highest possible quality foods from your warehouse.

If the item is not in your warehouse the **Exchange** button will appear at the bottom.



RESTAURANT OCCUPANCY

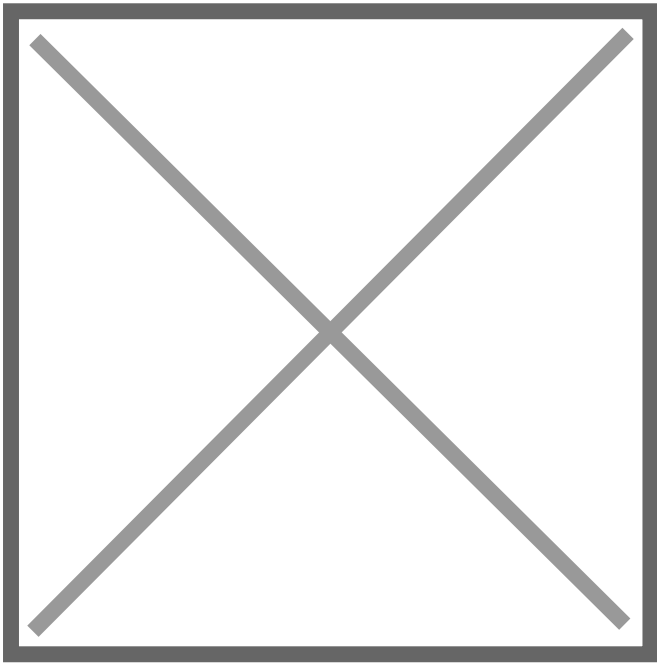
The virtual people of Sim Companies are split into 3 groups:

- High paying customers, looking mainly at rating and less on the price;
- Customers on budget, looking primarily at the menu price;
- Middle-class customers, looking at both.

The proportional size of each group changes with the economic cycle. The goal is to position your restaurant offer where the demand is and competition is lacking. It could be low costs, high throughput, cheap restaurants. Or low throughput, high rating, upscale expensive dining place.

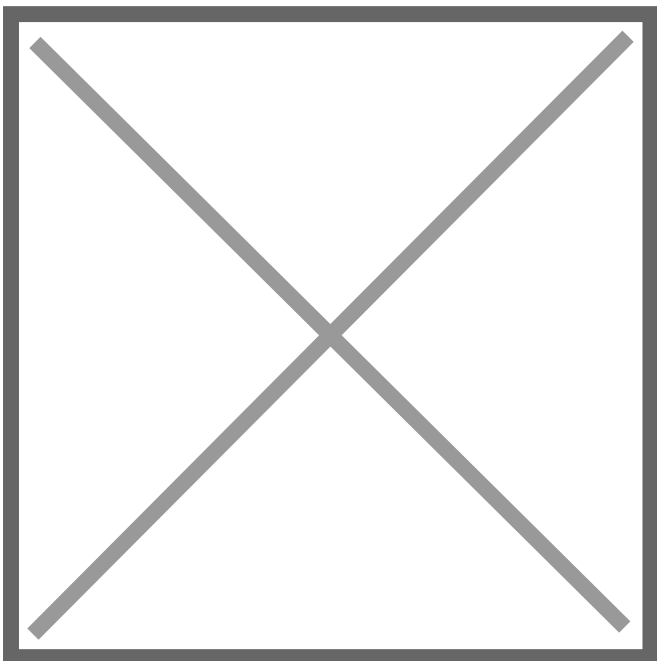
Furthermore, the size of all 3 groups is influenced by the number of buildings of active players in the game. So, the restaurant demand and occupancy are high if there are comparatively few restaurants in the game. But it can easily turn around if all companies decide to build restaurants.

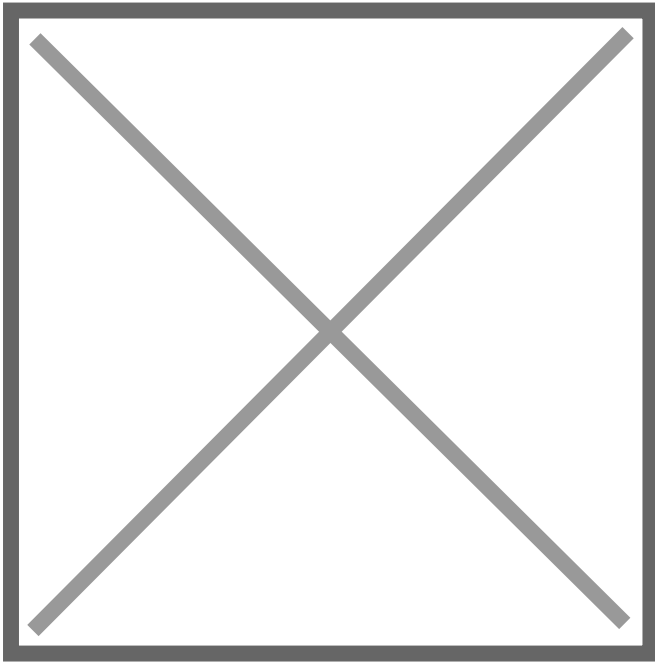
STAFF QUALITY



You can decide to hire professional staff to replace rookies. The professional staff results in a higher rating but also makes your wages 5 times higher. Changing the staff type doesn't require downtime.

SEATING STYLE





You can decide between fast-food style (throughput-optimized seating) and **luxury** style. Fast-food (**Economy**) style has more seating capacity but is not very luxurious. Or you can have a fancy, upscale place with fewer tables, which gets a higher rating. There are no operating costs for the fancy decorations, but the renovation requires downtime equal to upgrade time and costs similarly.

Having fewer tables reduces your maximum revenue since it will result in fewer paying customers even at maximum occupancy. However, this also reduces your food requirements proportionally: lower COGS.

Luxury restaurant wages are half of the economy restaurant wages.

Level one restaurant:

1000 seats for **Economy** and 500 seats for **Luxury**

Increasing the level of the restaurant increases capacity:

LEVEL	SEATS (ECONOMY)	SEATS (LUXURY)
1	1000	500
2	2000	1000
3	3000	1500
4	4000	2000
And so on...		

CONCLUSION

Do you have the chops to make it in Restaurant retail?

RECAP

In order to open the restaurant for business:

Need to pick **at least 1 item from each category** (salad bar, main courses, drinks) in the menu.

Need to input a **Menu price**.

Optional items are **Restaurant Seating** and **Staff Options**.

Menu Price max value is \$350, lowest value is \$60

Other Details:

Once open for business each retail cycle is 12 hours. Note: once you start the cycle it cannot be cancelled.

Each restaurant has its own **rating**.

Closing the restaurant decreases **rating** by 12.5% (occurs only **once** when restaurant closes).

Effective communication skill points increases your restaurant **rating** by **0.01**.

Sales speed bonus adds **0.02** to the resulting restaurant **rating**.

Luxury restaurant multiplies the effect of the **rating**, rather than add to it.

ARTICLES

Helpful articles from our local newspaper **The Sim Companies Times**:

[Demystifying Restaurants - Part 1](#)

[Demystifying Restaurants - Part 2](#)

[Demystifying Restaurants - Part 3](#)

(Note: Part 1, 2, and 3, were published before 21st of February, 2022 - [Changes to restaurants](#))

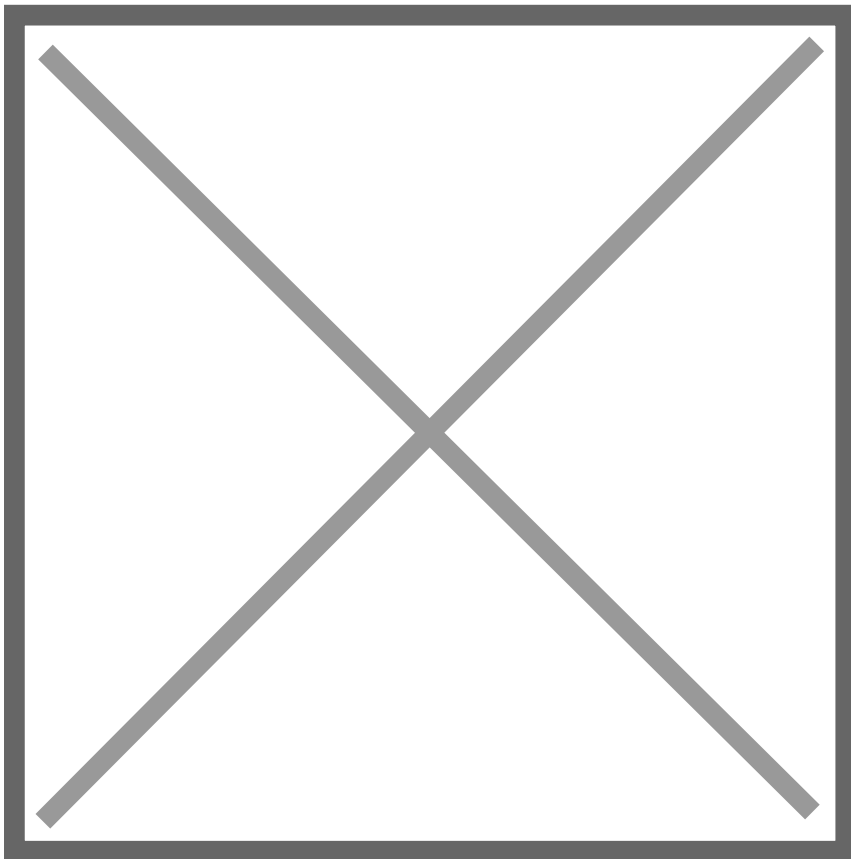
[What is needed to successfully run a restaurant?](#)

By Patrik Beck

Leitfaden für Restaurants

Verfasst von Patrik, aktualisiert von The Center, übersetzt von Alzeyer & Sperlingsfedern & KingPeer Companies

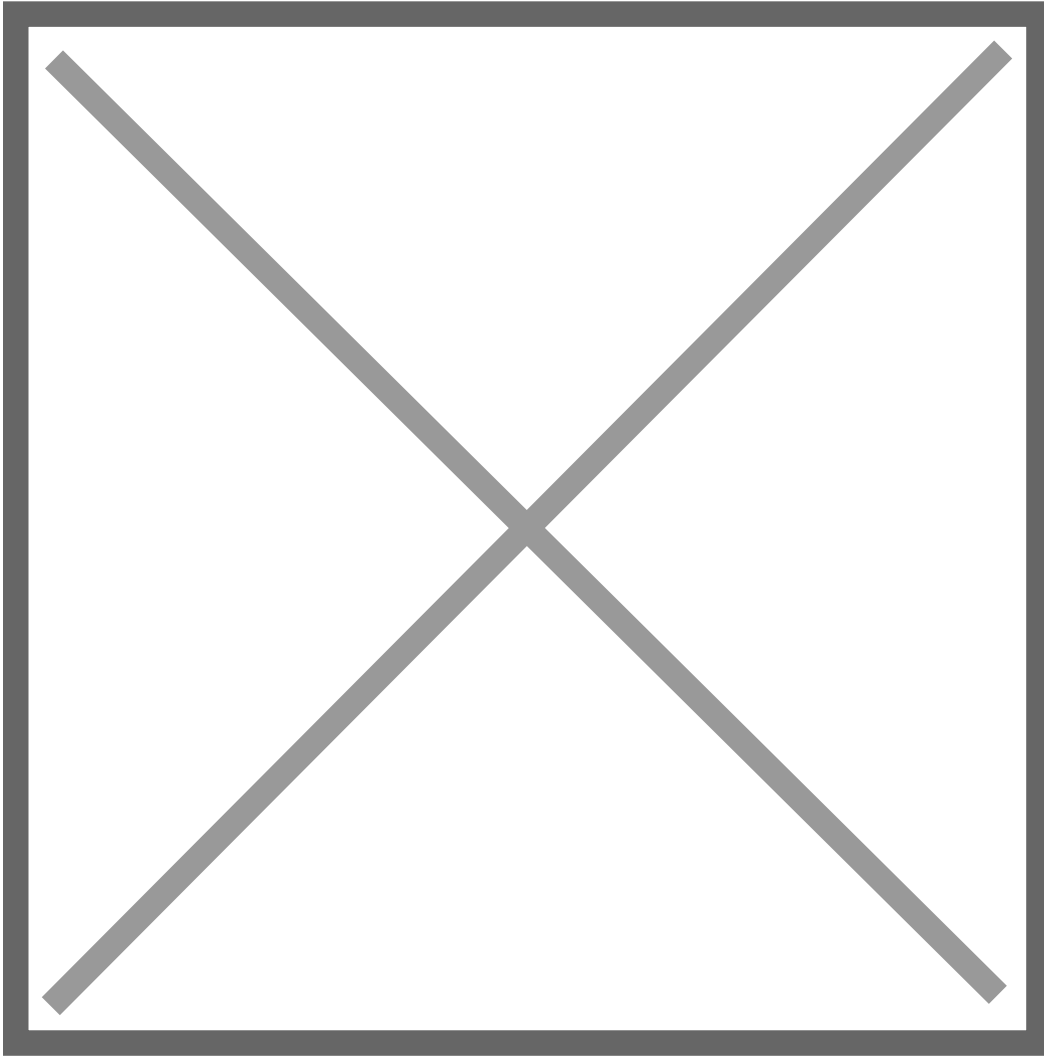
Die Lebensmittelerweiterung in Sim Companies brachte viele neue Ressourcen und Gebäude für die Lebensmittelindustrie mit sich, aber auch eine völlig neue Art, den Einzelhandel zu betreiben!



Möchtest du ein erfolgreiches Restaurant betreiben? Es gibt ein paar Dinge, die du wissen solltest.

Als Restaurantbesitzer ist es dein Ziel, dein Restaurant gewinnbringend zu führen. Du bist dafür verantwortlich, zu entscheiden:

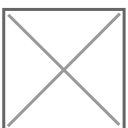
- Was auf der Speisekarte steht - welche Lebensmittel und in welcher Qualität.
 - Wie die Qualität des Personals ist.
 - Ist dein Restaurant geräumig, luxuriös oder durchflussorientiert?
-



Alle oben genannten Entscheidungen beeinflussen deine Kosten und die Bewertung deines Restaurants. Das Restaurant-Rating muss im Laufe der Zeit aufgebaut werden.

Dein CMO (Kommunikation) hat ebenfalls Einfluss auf die Bewertung deines Restaurants. Effektive Kommunikationsfähigkeitspunkte erhöhen die Bewertung des Restaurants um je **0,01**

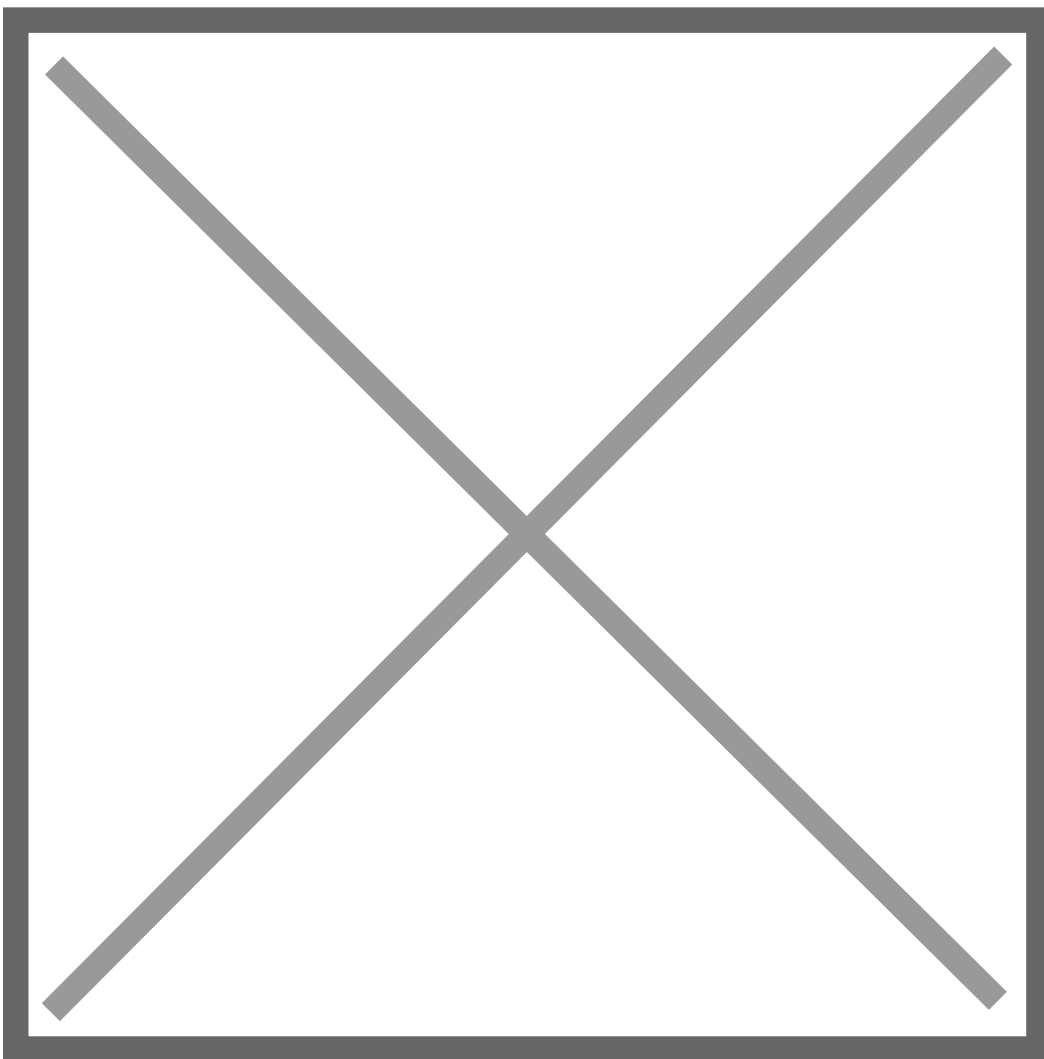
Der Bonus für die Verkaufsgeschwindigkeit erhöht die resultierende Restaurantbewertung um **0,02**



Der wichtigste Aspekt, über den der Restaurantbesitzer entscheiden muss, ist der **Preis** der Speisekarte. Du kannst dir das als den Preis für eine Mahlzeit vorstellen, oder den Preis, den jeder deiner Kunden zahlen wird.

Ob sich die virtuelle Bevölkerung von Sim Companies, die "Simeons", dazu entschließt, in deinem Restaurant zu essen, hängt von dem Preis und der Bewertung deines Restaurants ab. Sie berücksichtigen dein Preis-/Bewerbungsangebot sowie die anderen Restaurants im Spiel und entscheiden, wo sie essen gehen wollen.

Während du den Preis festlegst, siehst du einen rot/grünen Balken, der dir die geschätzten Einnahmen bei verschiedenen Auslastungsgraden anzeigt. Je höher der Preis, desto größer die maximal möglichen Einnahmen, je niedriger der Preis, desto größer die Chance, dass dein Restaurant günstiger ist als die Konkurrenz und somit eine hohe Auslastung erreicht wird.



Das Restaurant arbeitet in 12-Stunden-Zyklen. Bevor der Zyklus beginnt, kannst du Anpassungen vornehmen und deinen Menüpreis aktualisieren. Zu diesem Zeitpunkt sind die Kosten (Löhne und Kosten für die Beschaffung von Lebensmitteln) bekannt.

Die Auslastung des Restaurants und die aktualisierte Bewertung sind erst am Ende des Zyklus bekannt. Da der Umsatz von der Auslastung abhängt, sind Umsatz und Gewinn erst nach Ablauf des Zyklus bekannt.

Das Restaurant kann so eingerichtet werden, dass nach Beendigung eines Zyklus automatisch ein neuer Zyklus beginnt und die Lebensmittel automatisch aus deinem Lager entnommen werden.



Achtung: Mit dem Drücken von "Öffnen für Kunden" startest du den 12-Stunden-Zyklus für das Restaurant. Dieser kann nicht abgebrochen werden.

Mit der Schaltfläche "Restaurant schließen" kannst du den automatischen Start des nächsten 12-Stunden-Zyklus verhindern.

Hinweis: Die Bewertung sinkt, wenn das Restaurant geschlossen ist ((12,5 % Reduzierung erfolgt nur einmal bei der Schließung).)

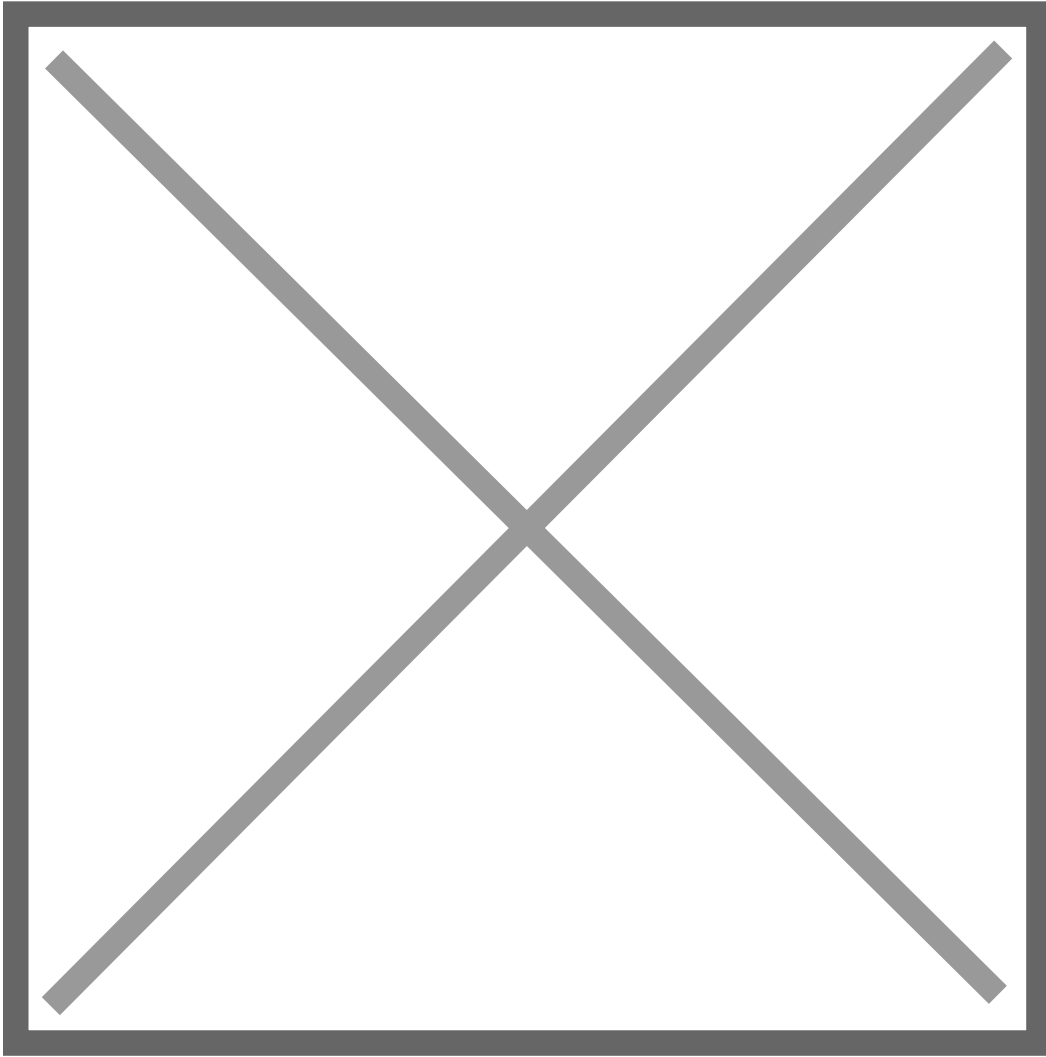


Mit der Taste "Geöffnet lassen" kannst du den nächsten 12-Stunden-Zyklus automatisch in die Warteschlange stellen.



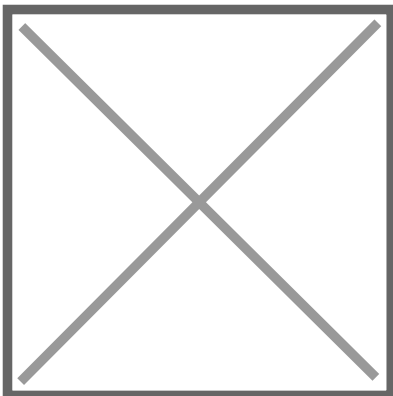
SPEISEKARTE - LEBENSMITTEL

In jeder Lebensmittelkategorie ist mindestens ein Artikel erforderlich. Jedes Lebensmittel hat einen anderen Einfluss auf deine neue Bewertung, der hauptsächlich von den Kosten abhängt. Du erhältst auch einen Bewertungsbonus, wenn du eine Vielzahl von Artikeln hast. Je mehr Artikel einer Kategorie zur Verfügung stehen, desto weniger wird von jedem verbraucht.



Qualitativ hochwertigere Lebensmittel wirken sich ebenfalls auf deine neue Bewertung aus.

Achtung: Lebensmittel, die während eines Zyklus auf der Speisekarte stehen, gehen verloren, egal ob sie an Simeons verkauft werden oder nicht. Die übrig gebliebenen Lebensmittel gehen einfach in den Abfall (verdorben).



Die obere Zahl bei jedem Artikel zeigt an, wie viele Einheiten du in deinem Lager hast. Die untere Zahl gibt an, wie viele Einheiten während des 12-Stunden-Zyklus des Restaurants benötigt/verwendet werden. Wenn du mehr als einen Artikel in jeder Kategorie ausgewählt hast, wird sich die für jeden Zyklus benötigte Menge ändern. Sobald ein Zyklus startet, werden die angezeigten Produkte aus dem Lager entnommen.

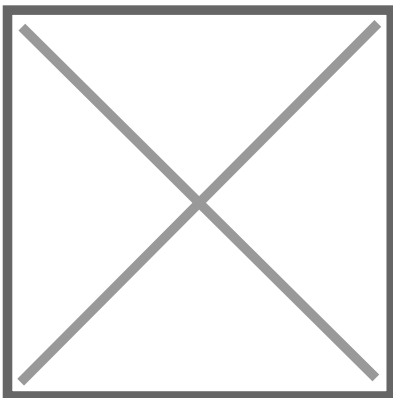
Du kannst entweder den Verkauf von Lebensmitteln niedriger oder hoher Qualität aus deinem Lager einstellen. Die **Qualität** wird auf der Grundlage der Einstellung "**Niedrig**" oder "**Top**" konsumiert.

Niedrige Qualität beginnt bei Q0 und geht hoch zu Q1, dann Q2 und so weiter.

Top-Qualität beginnt bei Q12 und geht dann runter zu qQ11 und so weiter.

Du kannst mehrere Restaurants mit verschiedenen Arten haben (Schnellrestaurant oder Nobelrestaurant); ein Schnellrestaurant, das niedrige Qualität ausgewählt hat, wird nur die Artikel mit der geringstmöglichen Qualität aus deinem Lager holen, um sie während des Zyklus zu verkaufen. Ein Nobelrestaurant hingegen möchte vielleicht hochwertige Lebensmittel verkaufen und zieht dafür die höchstmögliche Lebensmittel-Qualität aus dem Lager.

Wenn sich der Artikel nicht in deinem Lager befindet, erscheint unten die Schaltfläche "**Warenbörse**".



RESTAURANT-AUSLASTUNG

Die virtuelle Bevölkerung in Sim Companies wird in 3 Gruppen unterteilt:

- Gut zahlende Kunden, die hauptsächlich auf die Bewertung und weniger auf den Preis achten;
- Kunden mit kleinem Budget, die vor allem auf den Preis der Speisekarte achten;
- Kunden aus der Mittelschicht, die auf beides achten.

Die proportionale Größe jeder Gruppe ändert sich mit der Wirtschaftsphase. Das Ziel besteht darin, das Restaurantangebot dort zu positionieren, wo die Nachfrage besteht und die Konkurrenz fehlt.

Das können niedrige Kosten, hoher Durchfluss, günstige Restaurants sein. Oder niedriger Durchfluss, hohe Bewertung, gehobenes, teures Restaurant.

Außerdem wird die Größe aller 3 Gruppen von der Anzahl der Gebäude der aktiven Spieler im Spiel beeinflusst. So sind die Nachfrage nach Restaurants und die Auslastung hoch, wenn es vergleichsweise wenige Restaurants im Spiel gibt. Dies kann sich jedoch leicht ändern, wenn alle Unternehmen beschließen, Restaurants zu bauen.

PERSONALQUALITÄT



Du kannst beschließen, professionelles Personal einzustellen, um unerfahrene Mitarbeiter zu ersetzen. Fachkräfte führen zu einer höheren Bewertung, aber auch zu einer 5-fachen Erhöhung der Löhne. Ein Wechsel des Personals bedeutet keine Ausfallzeit.

SITZPLÄTZE



Du kannst zwischen dem Fast-Food-Stil (durchflussoptimierte Bestuhlung) und dem Luxus-Stil wählen. Der Fast-Food-Stil hat mehr Sitzplätze, ist aber nicht sehr luxuriös. Oder du kannst ein schickes, gehobenes Lokal mit weniger Tischen haben, das eine höhere Bewertung hat. Für die schicke Dekoration fallen keine Betriebskosten an, aber der Umbau erfordert eine Ausfallzeit, die der Ausbauezeit (Gebäudelevel) entspricht, und ähnlich viel kostet.

Wenige Tische verringern eure maximalen Einnahmen, da selbst bei maximaler Auslastung weniger zahlende Kunden kommen. Allerdings sinkt dadurch auch der Bedarf an Lebensmitteln proportional: niedrigere COGS. Die Bestuhlungsart des Restaurants hat keinen Einfluss auf die Löhne.

Restaurant Level 1:

1000 Plätze für **Wirtschaftlich** und 500 Plätze für **Luxuriös**.

Eine Erhöhung des Restaurant-Levels erhöht die Kapazität:

LEVEL	SITZPLÄTZE (WIRTSCHAFTLICH)	SITZPLÄTZE (LUXURIÖS)
1	1.000	500
2	2.000	1.000
3	3.000	1.500
4	4.000	2.000
Und so weiter ...		

FAZIT

Hast du das Zeug dazu, in der Gastronomie Fuß zu fassen?

ZUSAMMENFASSUNG

Um das Restaurant zu eröffnen:

- Du musst **mindestens einen Artikel aus jeder Kategorie** (Vorspeisen, Hauptgerichte, Getränke) auf der Speisekarte auswählen.
- Du musst einen **Speisekartenpreis** eingeben.
- **Optionale Elemente** sind **Restaurantsitzplätze** und **Personaloptionen**.
- **Speisekartenpreis**; Höchstwert ist **\$350**, Mindestwert ist **\$60**

Andere Details:

- Sobald das Restaurant geöffnet ist, dauert jeder Verkaufszyklus 12 Stunden. Hinweis: Ein einmal begonnener Zyklus kann nicht abgebrochen werden.
- Jedes Restaurant hat seine eigene Bewertung.
- Wird das Restaurant geschlossen, sinkt die Bewertung um 12,5 % (tritt nur einmal auf, wenn das Restaurant geschlossen wird).
- Effektive Kommunikationsfähigkeitspunkte erhöhen die Restaurantbewertung um je 0,015
- Der Bonus für die Verkaufsgeschwindigkeit erhöht die resultierende Restaurantbewertung um 0,02.
- Ein Luxusrestaurant vervielfacht die Wirkung der Bewertung.

ARTIKEL

Hilfreiche Artikel aus unserer Zeitung "**The Sim Companies Times**":

[Die Entmystifizierung von Restaurants - Teil 1](#)

Die Entmystifizierung von Restaurants - Teil 2

Die Entmystifizierung von Restaurants - Teil 3

(Anmerkung: Teil 1, 2 und 3 wurden vor dem 21. Februar veröffentlicht - Änderungen bei den Restaurants)

Was braucht es, um ein Restaurant erfolgreich zu führen?

Guide Sur La Restauration

Maintenu par The Center / Traduit par PEUPEU INDUSTRIES PLC

L'expansion de l'alimentation de Sim Companies a apporté beaucoup de nouvelles ressources et de nouveaux bâtiments pour l'industrie alimentaire, mais aussi une toute nouvelle façon de faire du commerce au détail !



Vous envisagez de diriger une entreprise de restauration prospère ?

Il y a quelques choses que vous devez savoir.

En tant que restaurateur, votre objectif est de gérer votre restaurant de manière rentable. Vous êtes responsable de décider :

- Ce qui est au **menu** - quels aliments et à quelle qualité.
- Quelle est la qualité de votre **personnel**.
- Votre restaurant est-il spacieux, luxueux, ou axé sur le débit ?

Toutes les **décisions** ci-dessus influencent vos **coûts** et la **note** de votre restaurant.

La note du restaurant doit être construite au fil du temps.

Votre CMO (communication) a également un impact sur la note que votre restaurant reçoit. Les points de compétence de communication actifs augmentent la note de votre restaurant de **0,01**.



Notation, en étoiles, de votre restaurant.

L'aspect le plus important que le restaurateur doit décider, est **le prix du menu**. Vous pouvez considérer cela comme le prix d'un repas, ou le prix que chacun de vos clients paiera.

Le fait que la population virtuelle de Sim Companies décide ou non de dîner dans votre restaurant dépendra du prix et de la note de votre restaurant.

Les clients prennent en compte votre offre de prix/notation, ainsi que les autres restaurants du jeu, et décident où ils veulent dîner.

Lors de la définition du prix, vous verrez une barre rouge/verte vous montrant des **estimations** de revenus à différents niveaux d'occupation.

Plus le prix est élevé, plus le revenu maximum possible est important, plus le prix est bas, plus votre restaurant a de chances d'être moins cher que la concurrence et ainsi d'obtenir un taux d'occupation élevé.



Estimation des revenus.

Le restaurant fonctionne par **cycles de 12 heures**. Avant le début du cycle, vous pouvez effectuer des **ajustements** et mettre à jour le prix de votre menu.

À ce stade, vos coûts (salaires et coûts d'approvisionnement en nourriture) sont connus.

Le taux d'occupation du restaurant et la note mise à jour ne sont connus qu'à la **fin** du cycle. Étant donné que les revenus dépendent de l'occupation, les revenus et les bénéfices ne sont connus qu'une fois le cycle terminé.

Le restaurant peut être configuré pour redémarrer automatiquement un nouveau cycle après la fin d'un cycle - en déduisant automatiquement les produits alimentaires de votre entrepôt.



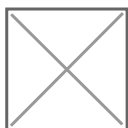
Ouvrir aux affaires/ouvrir le restaurant

Attention : en appuyant sur le bouton «ouvrir aux affaires» vous allez démarrer le cycle de 12 heures pour le restaurant. Cela ne peut pas être annulé !

Le bouton "fermer le restaurant" qui apparaît, vous permet d'empêcher le **prochain cycle** de 12 heures de redémarrer automatiquement.

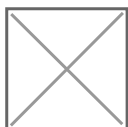
(en bleu sur l'image ci-dessous)

Note : La notation diminuera lors de la fermeture du restaurant (12,5% de réduction, n'intervient qu'une seule fois lors de la fermeture).



Fermer le restaurant ?

Le bouton "garder ouvert" vous permet de mettre automatiquement en file d'attente le prochain cycle de 12 heures.(en bleu sur l'image ci-dessous)



Garder le restaurant ouvert ?

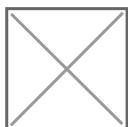
MENU RESTAURANT - ALIMENTS :

Au moins **un article** est requis dans **chaque catégorie** d'aliments.

Chaque aliment a un impact différent sur votre nouvelle note, en fonction principalement de son **coût**.

Vous recevez également un bonus de notation pour avoir une grande **variété** d'articles.

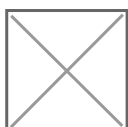
Plus il y a d'articles dans une catégorie disponibles, moins chacun des articles est consommé rapidement.



Les 3 catégories d'aliments et 15 articles.

Une nourriture de meilleure **qualité** a également un impact sur votre nouvelle note.

Remarque : Les aliments disponibles au menu lors d'un cycle sont **perdus**, qu'ils soient **vendus ou non**. Les restes de nourriture sont tout simplement **gaspillés** (car gâtés).



*low quality = Basse Qualité

Le nombre supérieur affiché sur chaque article est le nombre d'unités que vous avez dans votre entrepôt.

Le chiffre du bas indique combien d'unités seront nécessaires/utilisées pendant le cycle de 12 heures du restaurant.

Le fait d'avoir plus d'un élément sélectionné dans chaque catégorie, modifie la quantité nécessaire pour chaque cycle.

Vous pouvez soit définir la vente d'aliments de basse qualité, ou de haute qualité, à partir de votre inventaire.

La qualité est consommée en fonction du réglage que vous effectuez.

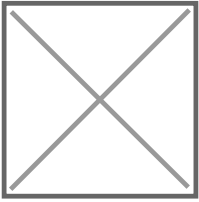
La basse qualité commence à q0 et monte jusqu'à q1 puis q2 et ainsi de suite de manière croissante.

La haute qualité commence à q12 puis descend à q11 et ainsi de suite de manière décroissante.

Vous pouvez avoir plusieurs restaurants à différents niveaux (restauration rapide ou restaurant chic) ; un restaurant de restauration rapide avec une sélection de faible qualité ne retirera de votre

entrepôt que les articles de qualité la plus basse possible, pour les vendre pendant le cycle. Alors que votre restaurant chic peut vouloir vendre des aliments de haute qualité et cela retirera alors les aliments de la plus haute qualité possible de votre entrepôt.

Si un article n'est pas dans votre entrepôt, le bouton apparaîtra en bas.



- Exchange = Bourse

TAUX D'OCCUPATION DU RESTAURANT :

Les habitants virtuels de Sim Companies sont répartis en **3 groupes** :

- Clients aisés, regardant principalement la **note** et moins le prix.
- Clients au petit budget, regardant principalement le **prix** du menu.
- Clients de la classe moyenne, regardant les deux.

La taille proportionnelle de chaque groupe change avec le cycle économique.

Le but est de positionner votre offre de restauration là où se trouve la demande et la concurrence fait défaut. Il peut s'agir de faibles coûts, d'un débit élevé, de restaurants bon marché. Ou un lieu de restauration haut de gamme et cher à faible débit, à note élevée.

De plus, la taille des 3 groupes est influencée par le nombre de bâtiments de joueurs actifs dans le jeu. Ainsi, la demande et l'occupation des restaurants sont élevées s'il y a relativement peu de restaurants dans le jeu. Mais cela peut facilement changer si toutes les entreprises décident de construire des restaurants.

QUALITÉ DU PERSONNEL :

Vous pouvez décider d'embaucher du personnel **professionnel** pour remplacer les **recrues**. Le personnel professionnel se traduit par une **note** plus élevée mais rend également les salaires **5 fois** plus élevés. Changer le type de personnel ne nécessite pas de temps d'arrêt.



Embaucher des professionnels.

STYLE D'ASSISE :



Style d'assise : luxe



Style d'assise : Économique

Vous pouvez choisir entre le style de restauration **rapide** (sièges à débit optimisé) et le style de **luxe**.

Le style de restauration rapide (**économique**) a plus de places assises mais n'est pas très **luxueux**.

Ou vous pouvez avoir un endroit **chic** et haut de gamme avec moins de tables, ce qui obtient une **note** plus élevée.

Il n'y a pas de frais d'exploitation pour les décorations sophistiquées, mais la rénovation nécessite un **temps d'arrêt** égal au temps de mise à niveau et des coûts similaires

Avoir moins de tables réduit vos revenus maximum car il en résultera moins de clients payants, même à occupation maximale. Cependant, cela réduit également vos besoins alimentaires en proportion : un CAMV inférieur.

Note : Le style des sièges du restaurant n'a pas d'incidence sur les **salaires** des employés.

Un restaurant de niveau 1 possède une capacité 1000 places en "économique" et 500 places en "luxe".

Augmenter le niveau du restaurant augmente la capacité de la manière suivante :

NIVEAU	PLACES - ÉCO	PLACES - LUXE
1	1000	500
2	2000	1000
3	3000	1500
4	4000	2000
etc...		

RÉSUMÉ :

Pour ouvrir le restaurant :

- Besoin de choisir **au moins 1 élément de chaque catégorie** (bar à salade, plats principaux, boissons) dans le menu.
- Besoin de saisir un **prix** de menu.
- Les éléments facultatifs sont les **sièges** de restaurant et les options pour le **personnel**.
- La **valeur maximale du prix** du menu est de 350 \$.
- La **valeur minimale du prix** du menu est de 60 \$.

Autres détails:

- Une fois ouvert, chaque cycle de vente au détail dure **12 heures**.
- **Remarque** : une fois que vous démarrez le cycle, il ne peut **pas** être annulé.
- Chaque restaurant a **sa propre note**.
- La fermeture du restaurant **diminue** la **note** de **12,5 %** (cela ne se produit qu'une seule fois, lors de la fermeture du restaurant).
- Les points de compétence en communication actifs **augmentent** la **note** de votre restaurant de **0,01**.
- Le bonus de vitesse de vente **ajoute 0,02** à la **note** résultante du restaurant.
- Le restaurant de luxe **multiplie** l'effet de la **note**

ARTICLES :

Articles utiles de notre journal local le **Sim Companies Times** :

[De quoi a-t-on besoin pour gérer un restaurant avec succès ?](#)

[Démystifier les Restaurants - Part 1](#)

[Démystifier les Restaurants - Part 2](#)

[Démystifier les Restaurants - Part 3](#)

(Attention , les 3 derniers articles ont été écrits avant le 21 février , certains changements ont eu lieu depuis , les données présentes dans ces articles peuvent donc être erronés)

CONCLUSION :

Ce ne sera pas de la tarte et vous avez du pain sur la planche ! Aurez-vous la pêche nécessaire pour réussir dans la vente au détail de restaurants, ou ferez-vous chou blanc ?

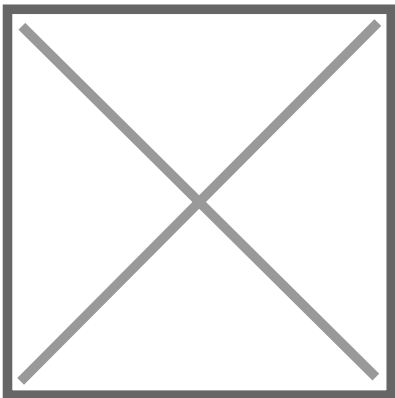
Rédigé par : PATRIK BECK

Guia do Restaurante

Mantido por The Center

Traduzido por **Standard Group Granger Compans**

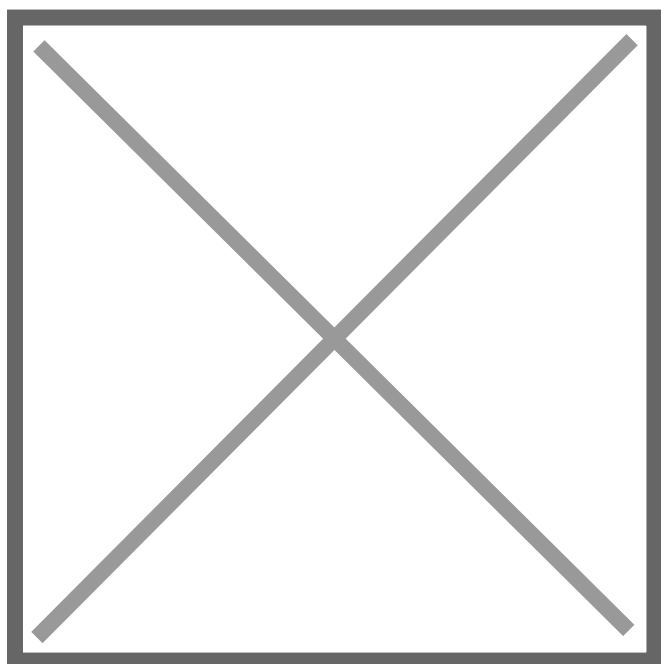
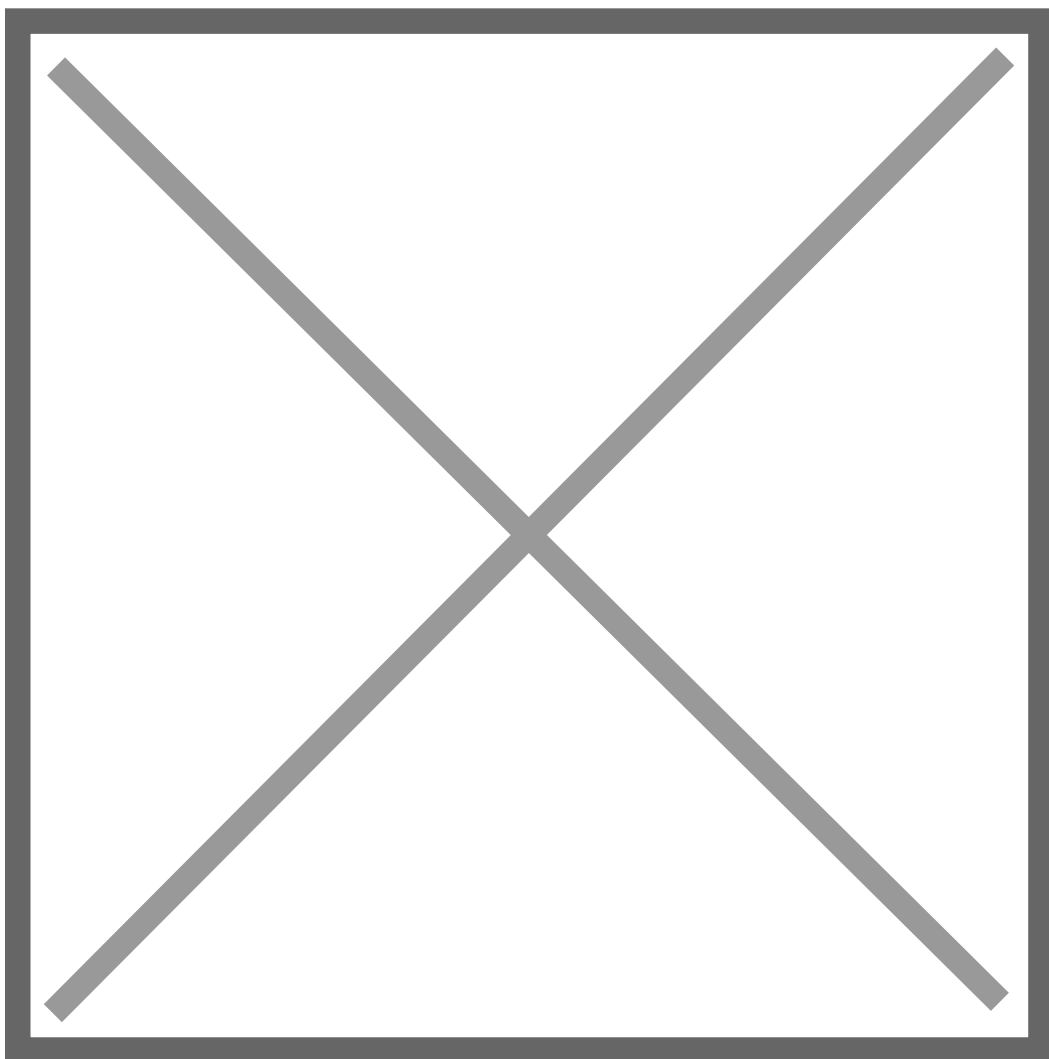
A expansão da indústria alimentícia do Sim Companies trouxe muitos novos recursos e edifícios para a indústria de alimentos, mas também uma forma completamente nova de fazer varejo!

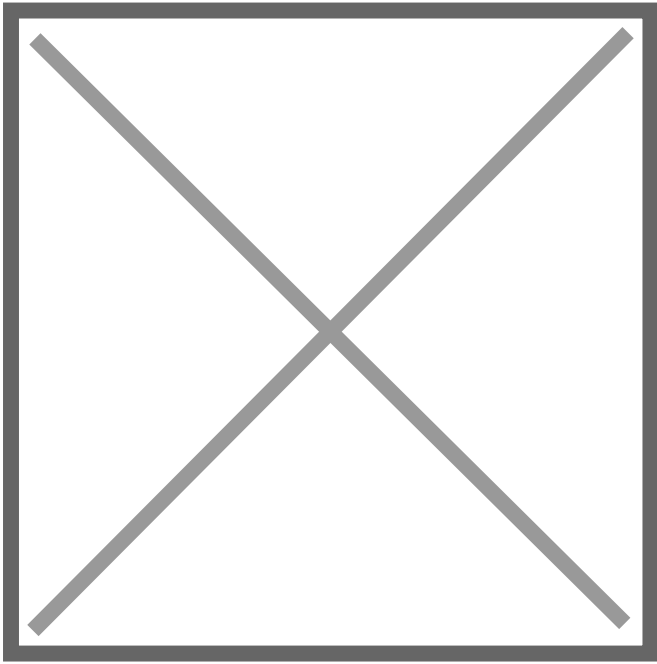


Você está pensando em gerenciar um restaurante de sucesso? Existem poucas coisas que você deve saber.

Como proprietário de um restaurante, sua meta é administrar seu restaurante de forma lucrativa. Você é responsável por decidir:

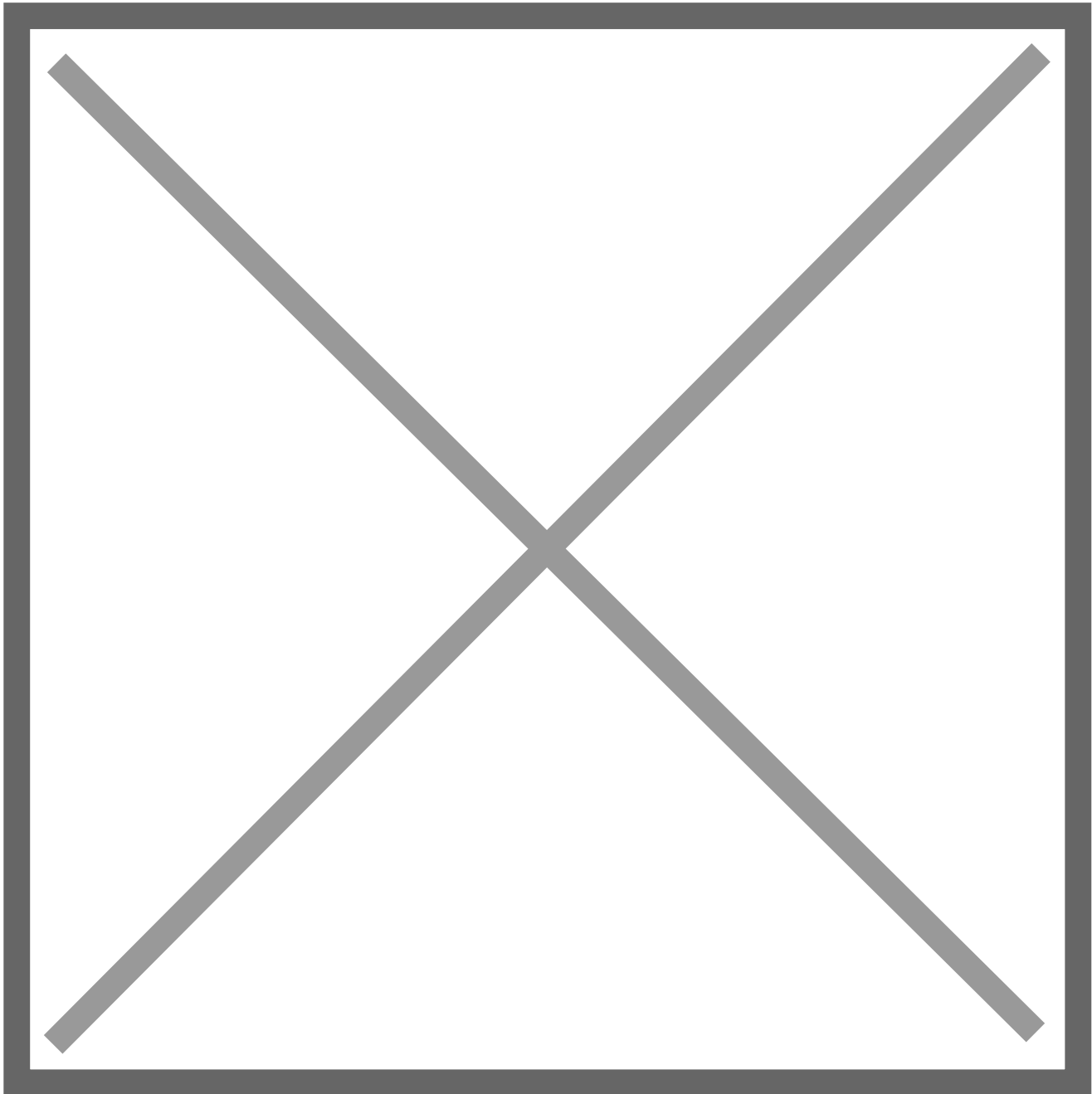
- O que está no cardápio - quais comidas e com que qualidade.
 - Qual é a qualidade de sua equipe de empregados.
 - O seu restaurante é espaçoso, luxuoso ou orientado para volume?
-





Todas as decisões acima influenciam seus custos e a classificação/notas de seu restaurante. A classificação/nota do restaurante precisa ser construída ao longo do tempo.

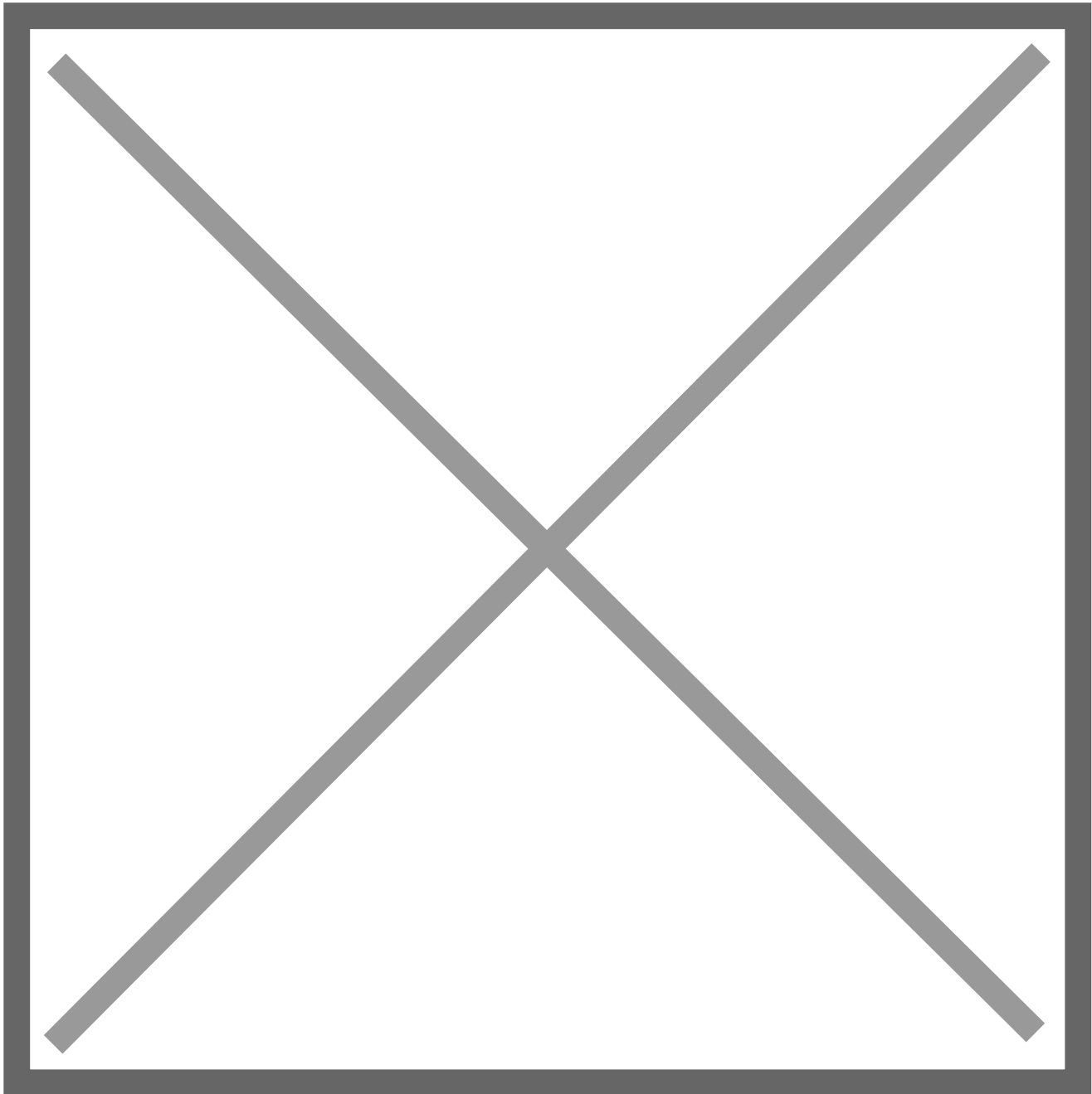
Seu CMO também afeta a classificação/nota que seu restaurante recebe. Cada ponto de habilidade CMO aumenta sua avaliação do restaurante em **0,01**.



O aspecto mais importante que o dono do restaurante precisa decidir é o **preço** do cardápio. Você pode pensar nisso como o preço de uma refeição ou o preço que cada um de seus clientes pagará.

A decisão da população virtual do Sim Companies, **Simdadãos**, de comer em seu restaurante, depende do preço e da classificação do restaurante. Eles levam em consideração sua oferta de preço / avaliação, bem como os outros restaurantes do jogo, e decidem onde querem comer.

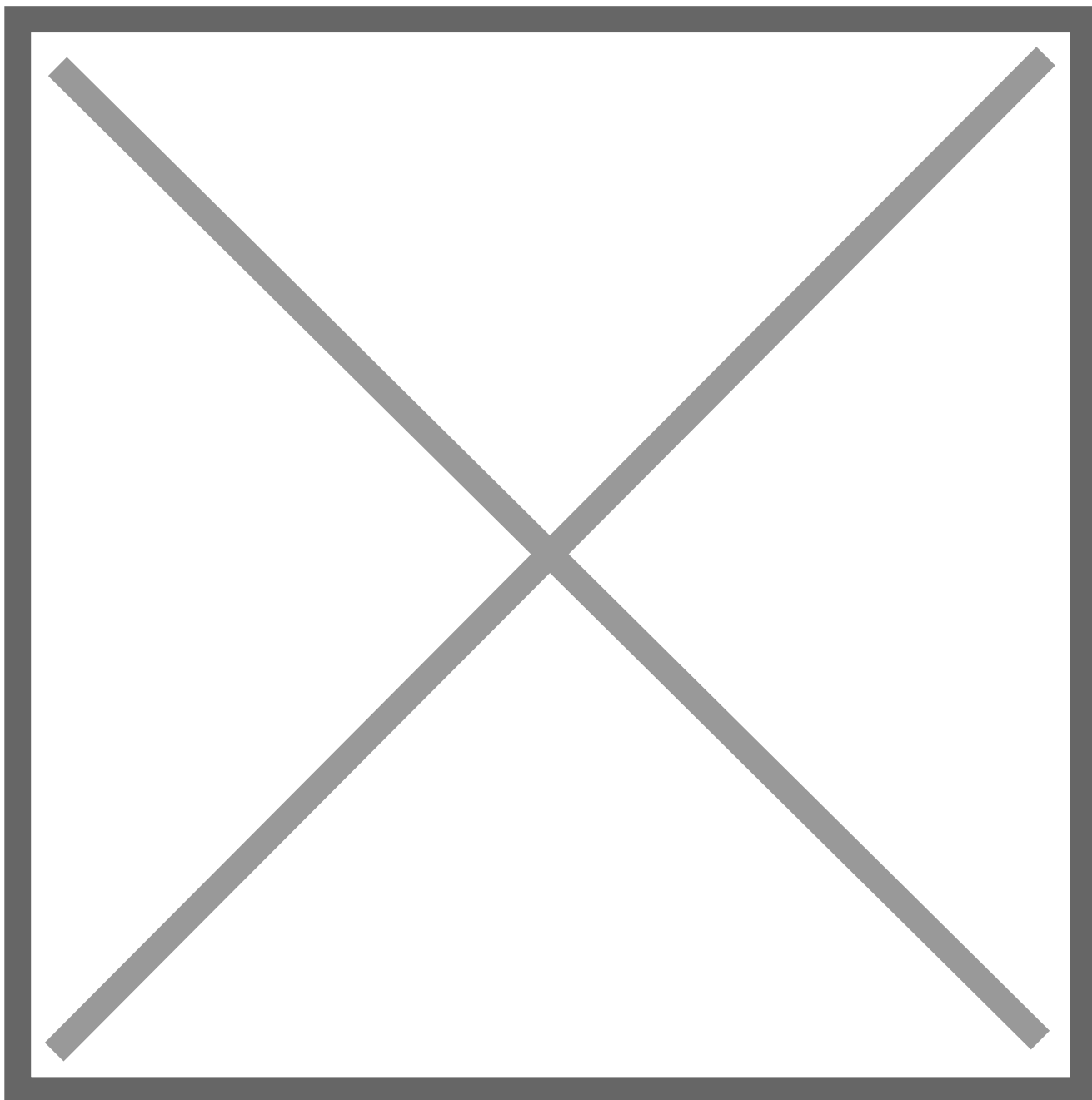
Ao definir o preço, você verá uma barra vermelha / verde mostrando as estimativas de receita em vários níveis de ocupação. Quanto mais alto for o preço, maior será a receita máxima possível, quanto mais baixo for o preço, maiores são as hipóteses de o seu restaurante ser mais barato do que a concorrência e, assim, obter uma ocupação elevada.



O restaurante funciona em ciclos de 12 horas. Antes de o ciclo ser iniciado, você pode fazer ajustes e atualizar o preço do cardápio. Neste momento, seus custos (salários e custos dos alimentos) são conhecidos.

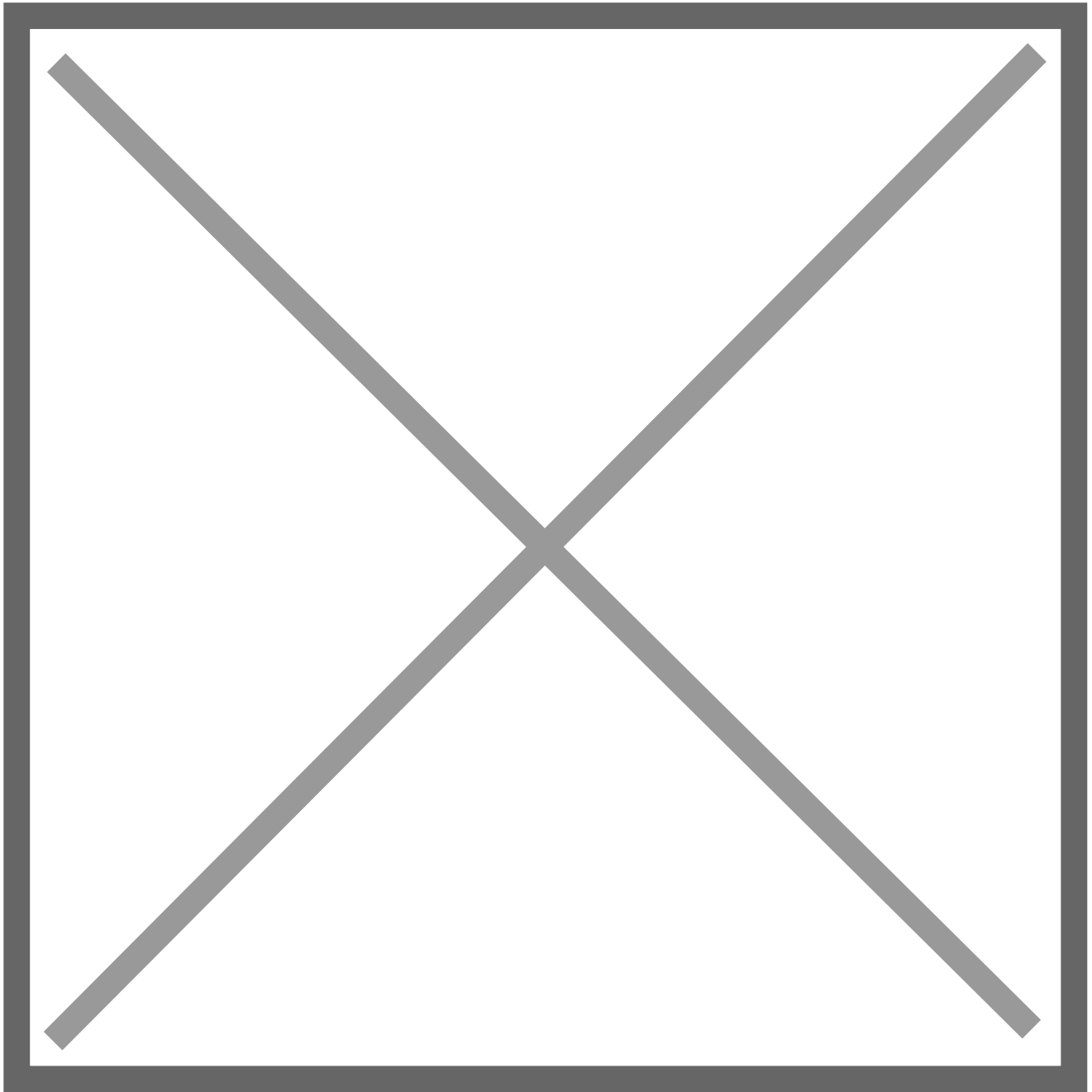
A ocupação do restaurante e a classificação/nota atualizada são conhecidas apenas no final do ciclo. Como a receita depende da ocupação, a receita e o lucro/prejuízo só são conhecidos após o término do ciclo.

O restaurante pode ser configurado para iniciar automaticamente um novo ciclo após o término - deduzindo automaticamente os itens de seu armazém.

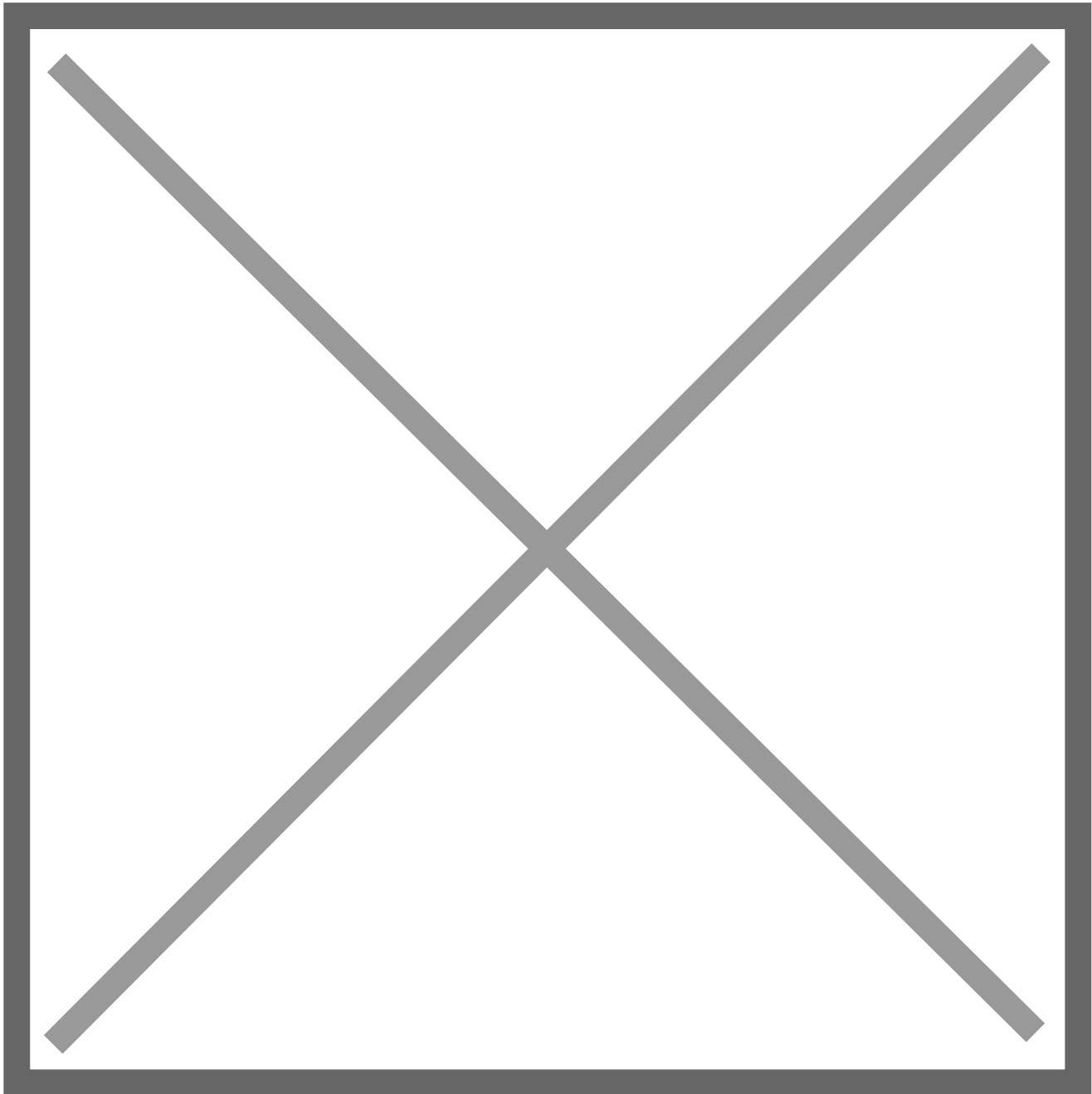


Atenção: ao pressionar o botão “abrir para vendas” irá se iniciar o ciclo de 12 horas do restaurante. Isso não pode ser cancelado.

O botão “fechar restaurante” que aparece logo em seguida, serve para que você possa interromper o próximo ciclo de 12 horas do início automático.

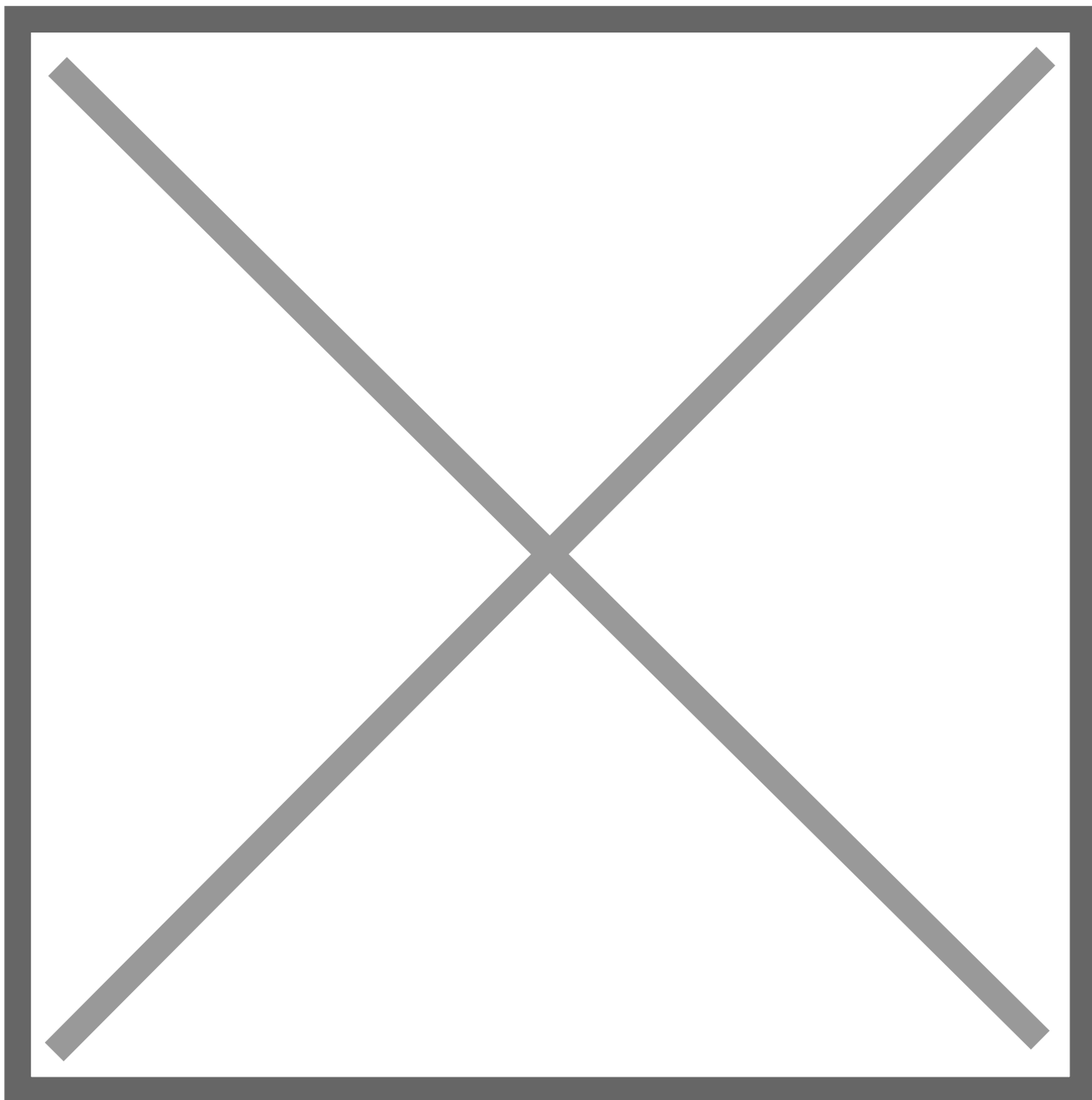


Se você clicar no botão “fechar restaurante”, irá aparecer o botão “manter aberto”, que permite que você coloque na fila o próximo ciclo de 12 horas automaticamente.



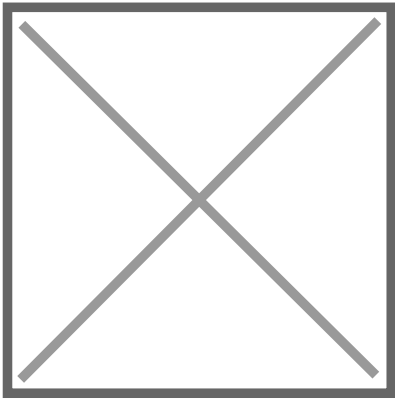
MENU DO RESTAURANTE - ITENS ALIMENTÍCIOS

É necessário pelo menos um item em cada categoria de alimentos (salada, prato principal e bebidas). Cada item alimentício tem um impacto diferente em sua nova classificação/nota, dependendo principalmente de seu custo. Você também recebe um bônus de classificação/nota por ter uma variedade de itens. Quanto mais itens em uma categoria estiverem disponíveis, menos de cada um será consumido.



Alimentos de alta qualidade também afetam sua nova classificação.

Aviso: Os alimentos disponíveis no cardápio durante um ciclo são perdidos, sejam eles vendidos para os Simdadãos ou não. Os restos da comida simplesmente vai para o lixo (estragaram).



O número superior mostrado em cada item é quantas unidades você tem em seu Armazém. O número inferior mostra quantas unidades serão necessárias / usadas durante o ciclo de 12 horas do restaurante. Ter mais de um item selecionado em cada categoria altera a quantidade necessária para cada ciclo.

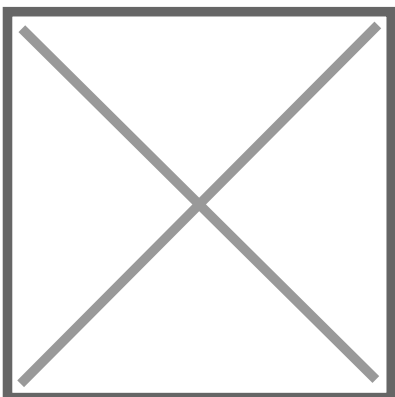
Você pode definir a venda de alimentos de **baixa qualidade** ou de **alta qualidade** de seu estoque. A qualidade é consumida com base na configuração de Baixa ou Alta.

A baixa qualidade começa em q0 e aumenta para q1, depois q2 e assim por diante.

A alta qualidade começa em q12, desce para q11 e assim por diante.

Você pode ter vários restaurantes em níveis diferentes (econômico ou luxuoso); um restaurante econômico com baixa qualidade selecionada, que só irar retirar os itens de qualidade mais baixa possível do seu armazém, para vender durante o ciclo. Enquanto seu restaurante luxuoso pode vender comida de alta qualidade, ou seja, irá consumir os alimentos da mais alta qualidade possível de seu armazém.

Se o item não estiver em seu depósito, o botão **Mercado** aparecerá na parte inferior.



OCUPAÇÃO DO RESTAURANTES

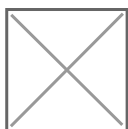
As pessoas virtuais do Sim Companies são divididas em 3 grupos:

- Clientes com altos salários, buscando principalmente restaurantes com boa classificação/nota e se preocupando menos com o preço;
- Clientes com dinheiro contado, que levam em consideração principalmente o preço do cardápio;
- Clientes de classe média, que buscam um equilíbrio entre preço e classificação/nota.

O tamanho proporcional de cada grupo muda com o ciclo econômico. O objetivo é posicionar seu restaurante onde há demanda e falta de concorrência. Pode ser baixo custo, econômico, restaurantes baratos. Ou restaurante caro, luxuoso, alta classificação/nota e sofisticado.

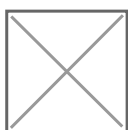
Além disso, o tamanho de todos os 3 grupos é influenciado pelo número de edifícios de jogadores ativos no jogo. Portanto, a demanda e a ocupação dos restaurantes são altas se houver comparativamente poucos restaurantes no jogo. Mas isso pode mudar facilmente se todas as empresas decidirem construir restaurantes.

CAPACITAÇÃO DOS EMPREGADOS



Você pode decidir contratar profissionais para substituir os estagiários. A equipe profissional resulta em uma classificação/nota mais alta, mas também torna seus salários 5 vezes mais altos. Alterar o tipo de equipe não requer tempo de inatividade.

ASSENTOS DO RESTAURANTE



Você pode decidir entre o estilo econômico (assentos voltando para o volume) e o estilo luxuoso. O estilo econômico tem mais capacidade de assentos, mas não é muito luxuoso. Ou você pode ter um lugar chique e sofisticado com menos mesas, que recebe uma classificação/nota mais alta. Não há custos operacionais recorrentes para as decorações extravagantes, mas a alteração requer tempo de inatividade, igual ao tempo de atualização.

Ter menos mesas reduz sua receita máxima, pois resultará em menos clientes pagantes, mesmo com ocupação máxima. No entanto, isso também reduz a quantidade de alimentos necessários proporcionalmente: menor COGS (Custo da Mercadoria Vendida). O estilo de assentos do restaurante não afeta os salários.

Os salários dos restaurantes de luxo são metade dos salários dos restaurantes econômicos.

Restaurante nível um:

1000 lugares para **Econômico** e 500 lugares para **Luxo**

Aumentar o nível do restaurante aumenta a capacidade:

NÍVEL	ASSENTOS (ECONÔMICO)	ASSENTOS (LUXO)
1	1000	500
2	2000	1000
3	3000	1500
4	4000	2000
E assim por diante...		

CONCLUSÃO

Você tem coragem para entrar no varejo de restaurantes? Cuidado para não se tornar a “vérgonha da profissão”!

RECAPITULANDO

Para abrir um restaurante para vendas:

Necessário selecionar **pelo menos 1 item de cada categoria** (Mesa de Salada, Pratos Principais e Bebidas) no cardápio.

Necessário inserir o **preço do cardápio**.

As suas **opções** são o **tipo de restaurante** (econômico ou luxuoso) e a **escolha dos empregados** (estagiários ou profissionais).

O **preço do menu** tem um valor máximo de \$350 e um mínimo de \$60.

OUTRO DETALHE:

Depois de aberto para vendas, cada ciclo de varejo dura 12 horas. Nota: uma vez iniciado o ciclo, ele não pode ser cancelado.

Cada restaurante tem sua própria classificação/nota.

O encerramento do restaurante diminui a **classificação** em **12,5%** (ocorre apenas uma vez quando o restaurante fecha).

Pontos de habilidade de comunicação efetiva aumentam a sua **classificação** do restaurante em **0,01**.

O bônus de velocidade de vendas acrescenta **0,02** à **classificação** do restaurante resultante.

O restaurante de luxo **multiplica** o efeito da **classificação**, em vez de lhe adicionar.

ARTIGOS

Artigos úteis do nosso jornal local **The Sim Companies Times**:

[Desmistificando Restaurantes - Parte 1](#)

[Desmistificando Restaurantes - Parte 2](#)

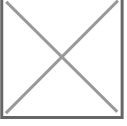
[Desmistificando Restaurantes - Parte 3](#)

[O que é necessário para gerir com sucesso um restaurante?](#) Publicado em 16/02/2023

(Nota: As Partes 1, 2, e 3 foram publicadas antes de 21/02/2022 - [Changes to restaurants](#))

Restoran rehberi

Sim Companies'e gelen gıda endüstrisi birçok yeni kaynak ve bina getirdi. Ayrıca perakende için yeni bir yol getirdi!



Başarılı bir restoran işletmeyi mi düşünüyorsunuz. O zaman bilmen gereken birkaç şey var.

Bir restoran sahibi olarak amacınız restoranınızı kârlı bir şekilde yönetmektir. Aşağıdaki konularda karar vermek size kalmış:

- Menüde ne var? Hangi gıda malzemeleri hangi kalitede?
- Çalışanlarınızın kalitesi nasıl olacak.
- Restoranınız geniş mi, lüks mü yoksa iş hacmine mi odaklı...



Yukarıdaki kararların tümü, maliyetlerinizi ve restoranınızın derecelendirmesini etkiler. Restoran derecelendirmesinin zaman içinde oluşturulması gerekir.

CMO'nuz, restoranınızın aldığı puanı da etkiler. Her CMO beceri puanı restoran puanınızı 0,015 artırır.



Restoran sahibinin karar vermesi gereken en önemli konu menülerin fiyatıdır. Bunu bir öğüne verilen para ya da müşteriden alınacak olan ücret olarak düşünebilirsiniz.

Sim Companies'in sanal halkı Simeons sizin restoranınızda yemek yemeye karar verirse bunu restoranınızın fiyatı ve derecesine göre karar verir. Restoranınızın fiyat/puan teklifini alır ve oyundaki diğer restoranlarla karşılaştırır. Buna göre nerede yemek yiyeceğine karar verir.

Fiyatı belirlerken, çeşitli meslek düzeylerinde gelir tahminlerini gösteren kırmızı/yeşil bir çubuk göreceksiniz. Fiyat ne kadar yüksek olursa geliriniz o kadar fazla olabilir. Fiyat ne kadar düşük olursa restoranınızın dolma ihtimali artar.



Restoran 12 saatlik döngülerde çalışır. Döngü başlamadan önce ayarlamalar yapabilir ve menü fiyatınızı güncelleyebilirsiniz. Bu esnada maliyetlerinizi görebilirsiniz. (Ücretler ve gıda tedarik maliyetleri.)

Restoran doluluk oranı ve güncellenen derecelendirme, yalnızca döngünün sonunda bilinir. Gelir doluluk oranına bağlı olduğundan, gelir ve kâr ancak döngü sona erdikten sonra bilinir.

Restoran, biri bittikten sonra otomatik olarak yeni bir döngü başlatacak şekilde ayarlanabilir - gıda maddeleri deponuzdan otomatik olarak düşer.



Uyarı: "restorani aç" düğmesine basarak restoran için 12 saatlik döngüyü başlatacaksınız. Bu iptal edilemez.

Görüntülenen "restoran kapat" düğmesi, sonraki 12 saatlik döngünün otomatik olarak başlamasını durdurabilmeniz içindir.



"Açık tut" düğmesi, sonraki 12 saatlik döngüyü otomatik olarak sıraya koymanızı sağlar.



RESTORAN MENÜSÜ - GIDA ÜRÜNLERİ

Her yiyecek kategorisinde en az bir öğe gereklidir. Her gıda maddesinin, çoğunlukla maliyetlerine bağlı olarak, yeni puanınız üzerinde farklı bir etkisi vardır. Ayrıca çeşitli öğelere sahip olduğunuz için bir derecelendirme bonusu alırsınız. Bir kategoride ne kadar çok ürün bulunursa, her biri o kadar az tüketilir.



Daha kaliteli yiyecekler, yeni puanınızı da etkiler.

Uyarı: Simeons'lara satılsa da satılmasa da, bir döngü sırasında menüde bulunan yiyecekler kaybolur. Artık yiyecekler basitçe boşa gider.



Her öğede gösterilen en üstteki sayı, Deponuzda kaç biriminiz olduğunu gösterir. Alttaki sayı, restoranın 12 saatlik döngüsü boyunca kaç üniteye ihtiyaç duyulacağını/kullanılacağını gösterir. Her kategoride birden fazla öğenin seçilmesi, her döngü için gereken miktarı değiştirir.

Envanterinizden düşük kaliteli veya yüksek kaliteli yiyecekleri satmayı seçebilirsiniz. Kalite, Düşük veya Yüksek ayarına göre tüketilir.

Düşük kalite q0'da başlar ve yukarıya doğru q1'e, ardından q2'ye vb. gider.

Yüksek kalite q12'de başlar, sonra aşağı q11'e gider ve bu böyle devam eder.

Farklı seviyelerde birden fazla restoranınız olabilir (fast food veya lüks); Düşük kaliteli seçilmiş bir fast food restoranı, döngü sırasında satmak için deponuzdan yalnızca mümkün olan en düşük kaliteli ürünleri çekecektir. Lüksrestoranınız yüksek kaliteli yiyecek satmak isteyebilir ve bu, deponuzdan mümkün olan en kaliteli yiyecekleri çekecektir.

Ürün deponuzda değilse, en altta Borsadüğmesi görünecektir.



RESTORAN DOLULUĞU:

Sim Companies'in sanal halkı 3 gruba ayrılır:

- Yüksek ücretli müşteriler, esas olarak reytinge ve sonrasında fiyata bakarak;
- Öncelikli olarak menü fiyatına bakan, bütçesi kısıtlı müşteriler;
- Her ikisine de bakan orta sınıf müşteriler.

Her grubun orantılı büyüklüğü ekonomik döngü ile değişir. Amaç, restoran teklifinizi talebin olduğu ve rekabetin olmadığı yerde konumlandırmaktır. Düşük maliyetler, yüksek verim, ucuz restoranlar olabilir. Veya düşük verim, yüksek puan, lüks pahalı yemek mekanı.

Ayrıca, 3 grubun da büyüklüğü, oyundaki aktif oyuncuların bina sayısından etkilenir. Bu nedenle, oyunda nispeten az sayıda restoran varsa, restoran talebi ve doluluk yüksektir. Ancak tüm şirketler restoran inşa etmeye karar verirse kolayca tersine dönebilir.

PERSONEL KALİTESİ:



Çaylakların yerine profesyonel personel almaya karar verebilirsiniz. Profesyonel kadro daha yüksek bir puanla sonuçlanır ama aynı zamanda maaşlarını 5 kat daha yüksek yapar. Personel tipinin değiştirilmesi kesinti gerektirmez.

OTURMA DÜZENİ:



Fast food tarzı (iş hacmi için optimize edilmiş oturma) ve lüks tarz arasında karar verebilirsiniz. Fast food tarzı daha fazla oturma kapasitesine sahiptir ancak çok lüks değildir. Ya da daha az masalı, daha yüksek puan alan süslü, lüks bir yeriniz olabilir. Süslü dekorasyonlar için işletme maliyeti yoktur, ancak yenileme, yükseltme süresine eşit kesinti süresi ve benzer maliyetler gerektirir.

Daha az masaya sahip olmak, maksimum dolulukta bile daha az ödeme yapan müşterilerle sonuçlanacağından maksimum gelirinizi azaltır. Ancak bu aynı zamanda gıda gereksinimlerinizi de orantılı olarak azaltır: daha düşük ürün maliyeti. Restoran oturma tarzı ücretleri etkilemez.

SONUÇ:

Bir restoran işletmek için yeteri kadar pirzolanız var mı?

ÖZET:

Restoranı açmak için:

- Menüdeki her kategoriden (salata barı, ana yemekler, içecekler) en az 1 ürün seçmelisiniz.
- Menü fiyatı girmeniz gerekiyor.
- İsteğe bağlı olarak çalışanları ve oturma düzenini ayarlayabilirsiniz.
- Menü fiyatı en yüksek **350\$**, en düşük **60\$**'dir

Diğer detaylar:

İşletmeye açıldıktan sonra her perakende satış döngüsü 12 saattir. Not: Döngüyü bir kez başlattığınızda iptal edilemez.

Her restoranın kendi puanı vardır.

Patrik Beck tarafından oluşturulmuş,
Red Bull Group tarafından çevrilmiştir.

Makaleler

Yerel gazetemiz The Sim Companies Times'dan faydalı makaleler:

[Demystifying Restaurants - Part 1](#)

[Demystifying Restaurants - Part 2](#)

[Demystifying Restaurants - Part 3](#)

(Not: Bölüm 1, 2 ve 3, 21 Şubat 2022 tarihinden önce yayınlanmıştır. - [Restoranlarda yapılan değişiklikler](#))

[What is needed to successfully run a restaurant?](#)

Guida ai ristoranti

A cura di The Center | Traduzione di Moonshine Ink

L'espansione alimentare di Sim Companies ha portato molte nuove risorse ed edifici nel settore del cibo, ma anche un modo completamente nuovo di fare vendita al dettaglio!



Stai pensando di gestire un'attività di ristorazione di successo? Ci sono alcune cose che dovresti sapere.

Come proprietario di un ristorante, il tuo obiettivo è gestire il tuo ristorante in modo redditizio. Spetta a te decidere:

- cosa c'è nel menu - quali pietanze e di che qualità;
- qual è la qualità del tuo personale;
- il tuo ristorante è spazioso, lussuoso o orientato all'efficienza produttiva¹?

¹ numero di clienti serviti in un'unità di tempo



Tutte le decisioni di cui sopra influenzano i costi e la valutazione del tuo ristorante. La valutazione del ristorante va aumentata nel tempo.

Anche il tuo CMO (Direttore Marketing) influisce sulla valutazione che il ristorante riceve. I punti abilità effettivi in comunicazione aumentano la valutazione del ristorante di **0,01**.



L'aspetto più importante su cui il proprietario del ristorante deve decidere è il **prezzo** del menu. Puoi pensare a questo come il prezzo di un pasto, o il prezzo che ciascuno dei tuoi clienti pagherà.

Il fatto che i *Simeons*, la popolazione virtuale di Sim Companies, decidano di mangiare al tuo ristorante dipende dal prezzo e dalla valutazione del tuo ristorante. Loro prendono in considerazione la tua offerta di prezzo/valutazione, così come quelle degli altri ristoranti nel gioco, e scelgono dove vogliono mangiare.

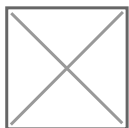
Mentre inserisci il prezzo del menu, vedrai una barra rossa/verde che mostra una stima dei ricavi a vari livelli di occupazione dei posti. Più alto è il prezzo, maggiori sono i massimi ricavi possibili, più basso è il prezzo, più alta è la possibilità che il tuo ristorante sia più economico rispetto alla concorrenza e ottenga così un'elevata occupazione dei posti.



Il ristorante opera su cicli di 12 ore. Prima dell'inizio del ciclo, puoi apportare modifiche e aggiornare il prezzo del menu. A questo punto, i costi (salari e costi di approvvigionamento) sono noti.

L'occupazione del ristorante e la valutazione aggiornata sono note solo alla fine del ciclo. Poiché i ricavi dipendono dall'occupazione, ricavi e profitti saranno noti solo dopo che il ciclo è terminato.

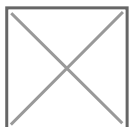
Il ristorante può essere impostato in modo da far partire automaticamente un nuovo ciclo dopo che l'altro finisce - sottraendo in automatico i prodotti alimentari dal tuo magazzino.



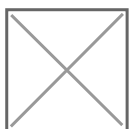
Avvertenza: premendo il pulsante "open for business" (Aperto al pubblico) si avvia il ciclo di 12 ore per il ristorante. Quest'azione non può essere annullata.

La comparsa della scritta "Chiudi ristorante?" ti consente di impedire che il successivo ciclo di 12 ore inizi automaticamente.

Nota: la valutazione del ristorante diminuirà del 12,5% ogni qualvolta verrà chiuso.

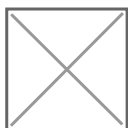


La scritta "Tieni aperto?" ti permette di aggiungere automaticamente in coda il prossimo ciclo di 12 ore.



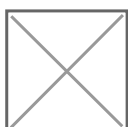
MENU DEL RISTORANTE - CIBO

È richiesta la presenza di almeno un prodotto per ogni sezione del menu. Ogni cibo ha un impatto diverso sulla tua nuova valutazione, soprattutto in base al suo costo. Ricevi anche un bonus nella valutazione se hai una varietà nell'offerta di prodotti. Più sono i prodotti disponibili in una categoria, minore è la quantità consumata di ognuno.



Anche il cibo di qualità superiore influisce sulla tua nuova valutazione.

Avvertenza: I prodotti disponibili nel menu durante un ciclo vengono persi indipendentemente dal fatto che vengano venduti ai *Simeons* o meno. Gli avanzi di cibo vanno semplicemente sprecati (si deteriorano).



Il numero mostrato in alto su ciascun prodotto è il numero di unità che hai nel tuo Magazzino. Il numero in basso mostra quante unità saranno necessarie/utilizzate durante il ciclo di 12 ore del ristorante. Avere più di un elemento selezionato in ogni categoria cambia la quantità necessaria per ogni ciclo.

Puoi impostare la vendita di alimenti di **bassa qualità** o **alta qualità** presenti nel tuo inventario. La qualità viene consumata in base a tale impostazione.

La bassa qualità inizia da q0 e sale a q1 poi q2 e così via.

L'alta qualità inizia da q12 poi scende a q11 e così via.

Potresti avere più ristoranti di differente livello (fast food o di lusso); un fast food con bassa qualità selezionata, prenderà dal tuo magazzino solo i prodotti della qualità più bassa possibile per venderli durante il ciclo. Mentre il tuo ristorante di lusso potrebbe voler vendere cibo di alta qualità e quindi prenderà dal tuo magazzino alimenti della massima qualità possibile.

Se l'articolo non è presente in magazzino, apparirà in basso il pulsante **Mercato**.



OCCUPAZIONE DEL RISTORANTE

Le persone virtuali di Sim Companies sono divise in 3 gruppi:

- Clienti con molti soldi, che guardano più alla valutazione che al prezzo;
- Clienti con budget fisso, che guardano principalmente al prezzo del menù;
- Clienti benestanti, che guardano entrambi.

La dimensione proporzionale di ciascun gruppo cambia con il ciclo economico. L'obiettivo è quello di posizionare l'offerta del tuo ristorante dove c'è domanda e manca la concorrenza. Potrebbero essere economici ristoranti, a basso costo e alta produttività. Oppure costosi posti di lusso dove mangiare, a bassa produttività e valutazione elevata.

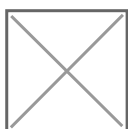
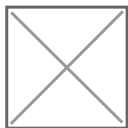
Inoltre, la dimensione di tutti i 3 gruppi è influenzata dal numero di edifici di giocatori attivi nel gioco. Quindi, la domanda e l'occupazione del ristorante sono elevate se ci sono relativamente pochi ristoranti nel gioco. Ma può facilmente cambiare se tutte le aziende decidono di costruire ristoranti.

QUALITÀ DEL PERSONALE



Puoi decidere di assumere personale professionale per sostituire i principianti. Il personale professionale porta il ristorante ad una valutazione più alta, ma fa sì anche che i tuoi salari siano 5 volte più elevati. La modifica del tipo di personale non richiede tempi di inattività.

STILE DEI POSTI A SEDERE



Puoi scegliere tra lo stile fast-food (posti a sedere ottimizzati per la produttività) e lo stile di **lusso**. Lo stile fast-food (**Economico**) ha più posti a sedere ma non è molto lussuoso. Oppure puoi avere un posto elegante e di lusso con meno tavoli, che ottiene una valutazione più alta. Non ci sono costi operativi per le decorazioni eleganti, ma la ristrutturazione richiede tempi di inattività pari ai tempi di aggiornamento e allo stesso modo per i costi.

Avere meno tavoli riduce i tuoi profitti massimi poiché si tradurrà in un minor numero di clienti che pagano anche con il massimo dell'occupazione del locale. Tuttavia, questo riduce in modo proporzionale anche il fabbisogno alimentare: un minor *Costo dei beni venduti* (COGS). Lo stile dei posti a sedere del ristorante non influisce sui salari.

Ristorante di primo livello: 1000 posti per **Economico** e 500 posti per **Lusso**

Aumentare il livello del ristorante aumenta la capacità:

LEVEL	POSTI A SEDERE (ECONOMICI)	POSTI A SEDERE (LUSSO)
1	1000	500
2	2000	1000
3	3000	1500
4	4000	2000
E così via.		

CONCLUSIONI

Hai le capacità per farcela nel settore della Ristorazione al dettaglio?

RIEPILOGO

Per aprire il ristorante al pubblico:

Bisogna scegliere **almeno 1 prodotto per ogni categoria** (insalata, piatti principali, bevande) nel menu.

Bisogna stabilire un **Prezzo per il Menu**.

Elementi **opzionali** sono i **Posti a sedere del Ristorante** e le **Opzioni del Personale**.

Il valore massimo del **Prezzo del Menu** è di \$350, il valore minimo è di \$60.

Altri dettagli:

Una volta aperto al pubblico, ogni ciclo di vendita al dettaglio è di 12 ore. Nota: una volta avviato il ciclo non può essere annullato.

Ogni ristorante ha la propria **valutazione**.

La chiusura del ristorante diminuisce la **valutazione** del 12,5% (si verifica solo una volta quando il ristorante chiude).

I punti abilità effettivi in comunicazione aumentano la **valutazione** del ristorante di **0,01**

Il bonus velocità di vendita aggiunge **0,02** nella conseguente **valutazione** del ristorante.

Il ristorante di lusso moltiplica l'effetto della **valutazione**, piuttosto che aggiungerlo.

ARTICOLI

Articoli utili dal nostro giornale locale **The Sim Companies Times**:

[Demistificare i ristoranti - Parte 1](#)

[Demistificare i ristoranti - Parte 2](#)

[Demistificare i ristoranti - Parte 3](#)

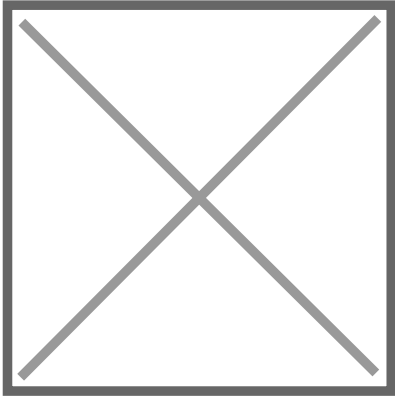
(Nota: Parte 1, 2, e 3, sono state pubblicate prima del 21 febbraio 2022 - [Changes to restaurants](#))

[Cosa serve per gestire con successo un ristorante?](#)

di Patrik Beck

Guía de restaurantes

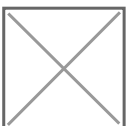
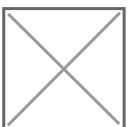
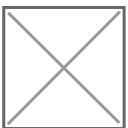
La nueva expansión de Sim Companies trajo consigo muchos nuevos productos y edificios de la industria alimentaria ¡y una nueva forma de hacer venta minorista!



¿Estás considerando poner en marcha un exitoso negocio de restaurantes? Hay algunas cosas que deberías saber.

Cómo propietario de un restaurante, tu objetivo es manejar tu restaurante de la forma más exitosa posible. Serás el responsable de decidir:

- Qué compone tu menú: Qué alimentos y a qué calidad.
 - La calidad de tu personal.
 - Si tu restaurante será espacioso, lujoso u optimizado para rendimientos.
-



Todas las decisiones anteriores influyen en sus costos y en la calificación de su restaurante. La calificación del restaurante debe construirse con el tiempo.

Su CMO (Marketing) también afecta la calificación que recibe su restaurante. los puntos de habilidad de CMO aumenta la calificación de su restaurante en **0.015**



El aspecto más importante que el propietario del restaurante necesita decidir es el **precio** del menú. Puedes pensar en esto como el precio de una comida completa, es decir, el precio que cada uno de tus clientes pagarán.

Para que los Simeons, la población virtual de Sim Companies, decidan comer en tu restaurante se valdrán del precio y de la calificación. Ellos tomarán en cuenta tu oferta de precio/calificación en comparación con otros restaurantes del juego y decidirán a dónde quieren ir a comer.

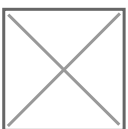
Mientras estableces el precio, verás una barra roja/verde que muestra los ingresos estimados a diferentes niveles de ocupación. Mientras mayor sea el precio, mayores serán los posibles ingresos. a menores precios, mayores posibilidades de que sea más barato que la competencia y por lo tanto una ocupación más alta.



El restaurante opera en ciclos de 12 horas. Puedes hacer ajustes y actualizar el precio antes de que el ciclo comience. En este punto, son conocidos todos tus costos (salarios y costos de abastecimiento).

La ocupación y calificación del restaurante se conocen solo hasta que el ciclo termina. Dado que los ingresos dependen de la ocupación, los ingresos y las ganancias también se conocen solo hasta que el ciclo ha terminado.

El restaurante puede ajustarse para comenzar automáticamente un nuevo ciclo después de terminado el anterior descontando los alimentos de tu almacén.



Advertencia: al presionar el botón “abierto para negocios” comenzará el ciclo de 12 horas del restaurante. **Esto no puede ser cancelado.**

El botón “¿Cerrar restaurante?” que aparece es donde puedes impedir que el siguiente ciclo de 12 horas inicie automáticamente.

Nota: la calificación disminuirá cuando el restaurante esté cerrado (12,5% la reducción ocurre solo una vez en el cierre)

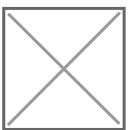


El botón “Mantener abierto” permite establecer que el siguiente ciclo de 12 horas inicie automáticamente.



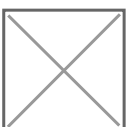
MENÚ DEL RESTAURANTE - ALIMENTOS

Se requiere de al menos un producto de cada categoría del menú. Cada alimento tiene un impacto diferente en tu nueva calificación, dependiendo mayormente de su costo. También recibirás un bono en la calificación por tener una variedad de productos. Entre más alimentos tengas en una categoría menor cantidad será consumida de cada uno.



Mientras más alta la calidad de tu comida, mayor el impacto en tu nueva calificación.

Advertencia: Los alimentos disponibles en el menú durante el ciclo se pierden, sea que se vendan a los Simeons o no. La comida que sobra simplemente es desechada (se echa a perder).



El número de arriba de cada producto te muestra cuántas unidades tienes en tu almacén. El número de abajo indica cuántas unidades se necesitan/utilizan durante un ciclo de 12 horas del restaurante. Tener más de un producto seleccionado en cada categoría cambia el monto que se necesita en cada ciclo.

Puedes establecer vender productos de **baja calidad** o **alta calidad** de tu inventario. La calidad se toma de tu inventario basándose en esa configuración.

La baja calidad comienza en Q0 y va aumentando a Q1 luego Q2 y así sucesivamente.

La alta calidad comienza en Q12 y va bajando a Q11 y así sucesivamente.

Puedes tener múltiples restaurantes con diferentes niveles (comida rápida o elegante); un restaurante de comida rápida con la configuración de baja calidad, solo tomará la calidad más baja disponible de tu almacén durante el ciclo del restaurante. Mientras que un restaurante elegante donde quieres vender productos de alta calidad tomará los productos de la calidad más alta posible de tu almacén.

Si el producto que selecciones no está en tu almacén, verás que en la parte de abajo aparecerá el botón **Mercado**.



OCUPACIÓN DEL RESTAURANTE

La gente virtual de Sim Companies se divide en 3 grupos:

- Los clientes que pagan mucho, se fijan más en la calificación que en el precio;
- Los clientes con presupuesto, se fijan principalmente en el precio del menú.
- Los clientes de clase media, se fijan en ambas cosas.

El tamaño proporcional de cada grupo cambia con el ciclo económico. El objetivo es posicionar la oferta de su restaurante donde hay demanda y falta competencia. Podrían ser restaurantes baratos, de bajo costo y de alto rendimiento. O lugar de comedor caro de bajo rendimiento, alta calificación y exclusivo.

Además, el tamaño de los 3 grupos está influenciado por la cantidad de edificios de jugadores activos en el juego. Por lo tanto, la demanda y la ocupación de los restaurantes son altas si hay comparativamente pocos restaurantes en el juego. Pero puede cambiar fácilmente si todas las empresas deciden construir restaurantes.

CALIDAD DEL PERSONAL



Puede decidir contratar personal profesional para reemplazar a los novatos. El personal profesional da como resultado una calificación más alta, pero también hace que su salario sea 5 veces mayor. Cambiar el tipo de personal no requiere tiempo de inactividad.

ESTILO DE ASIENTOS



Puede elegir entre estilo de comida rápida (asientos con rendimiento optimizado) y estilo de **lujo**. El estilo de comida rápida (**económico**) tiene más capacidad para sentarse pero no es muy lujoso. O puede tener un lugar elegante y exclusivo con menos mesas, lo que obtiene una calificación más alta. No hay costos operativos para las decoraciones elegantes, pero la renovación requiere un tiempo de inactividad igual al tiempo de actualización y los costos de manera similar.

Tener menos mesas reduce sus ingresos máximos, ya que resultará en menos clientes que paguen incluso con la ocupación máxima. Sin embargo, esto también reduce sus necesidades alimentarias proporcionalmente: menores COGS. El estilo de los asientos del restaurante no afecta los salarios.

Restaurante de nivel uno: 1000 asientos para **económico** y 500 asientos para **lujoso**

Aumentar el nivel del restaurante aumenta la capacidad:

NIVEL	ASIENTOS (ECONOMICO)	ASIENTOS (LUJOSO)
1	1000	500
2	2000	1000
3	3000	1500
4	4000	2000
y así sucesivamente		

CONCLUSIÓN

¿Tiene las habilidades para hacerlo en restaurantes minoristas?

RESUMEN

Para abrir el restaurante al público:

- Debe elegir **al menos 1 artículo de cada categoría** (barra de ensaladas, platos principales, bebidas) en el menú.
 - Necesita ingresar un **precio de menú**.
 - Los elementos opcionales son: asientos en el restaurante y opciones para el personal.
 - El valor máximo del **precio del menú** es \$350 ,el valor mínimo es \$60
-

Otros detalles:

Una vez abierto al público, cada ciclo de venta minorista es de 12 horas.

Nota: una vez que inicia el ciclo, no se puede cancelar.

Cada restaurante tiene su propia **calificación**.

El cierre del restaurante disminuye la calificación en un 12,5%. (ocurre solo **una vez** cuando el restaurante cierra)

los puntos de comunicación efectiva aumenta la **calificación** de su restaurante en **0.015**.

El bono de velocidad de ventas agrega **0.02** a la **calificación** del restaurante resultante.

El restaurante de lujo multiplica el efecto de la **calificación**, en lugar de agregarle.

ARTICULOS

Artículos útiles de nuestro periódico local The Sim Companies Times:

[Desmitificando los restaurantes - Part 1](#)

[Desmitificando los restaurantes -Part 2](#)

Desmitificando los restaurantes - Part 3

(Nota: las partes 1, 2 y 3, fueron publicadas antes del 21 de febrero - [Changes to restaurants](#))
(contenido en ingles)

Original por: Patrik Beck



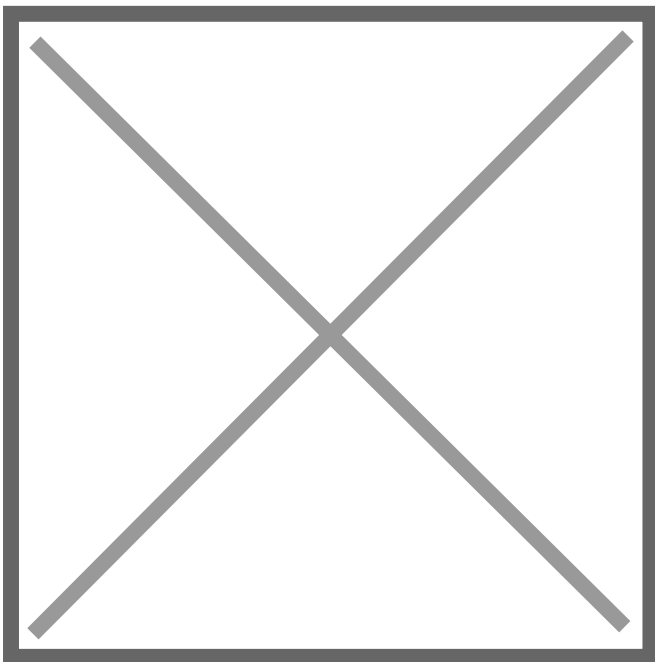
□ The Center□ / □ Silverman AG□

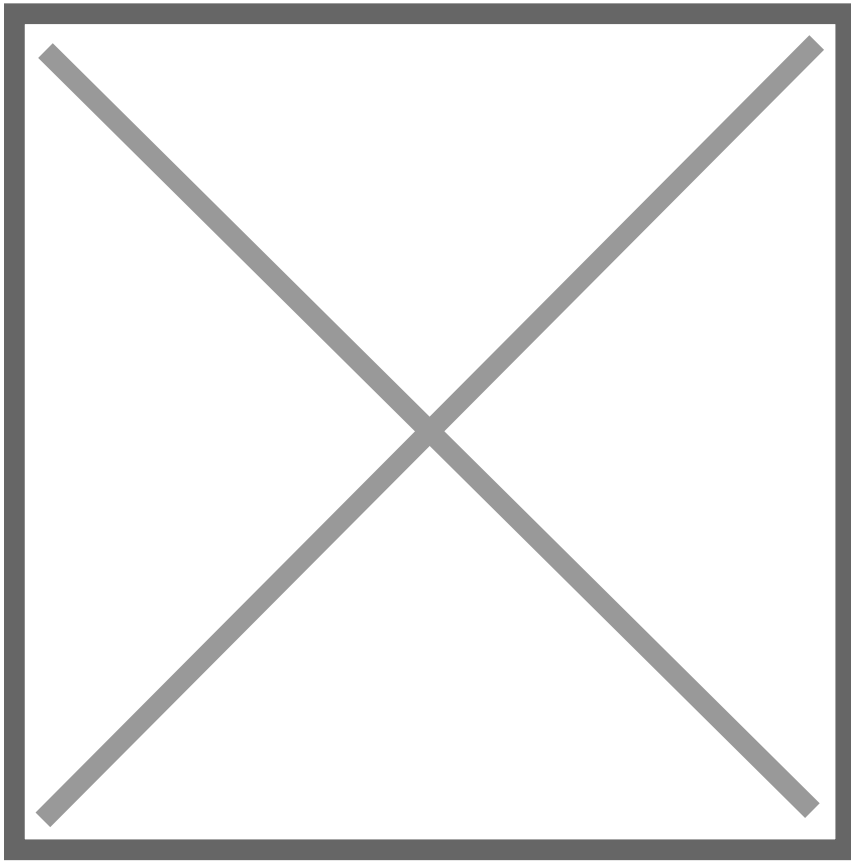


• □ - □

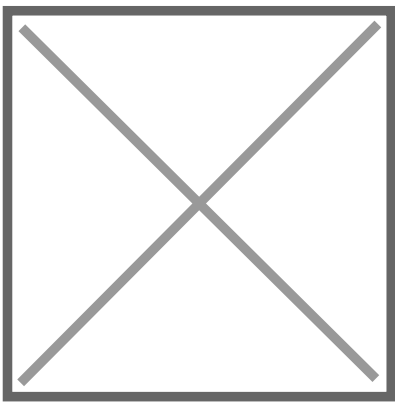
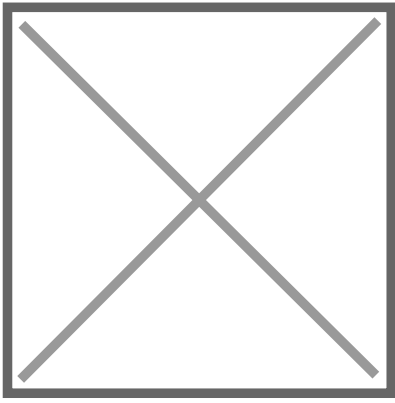
• □

• □ - □



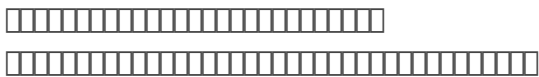


Sim□□ □□□□□□□□

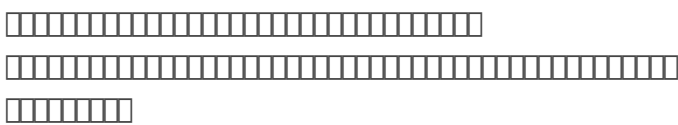


Sim

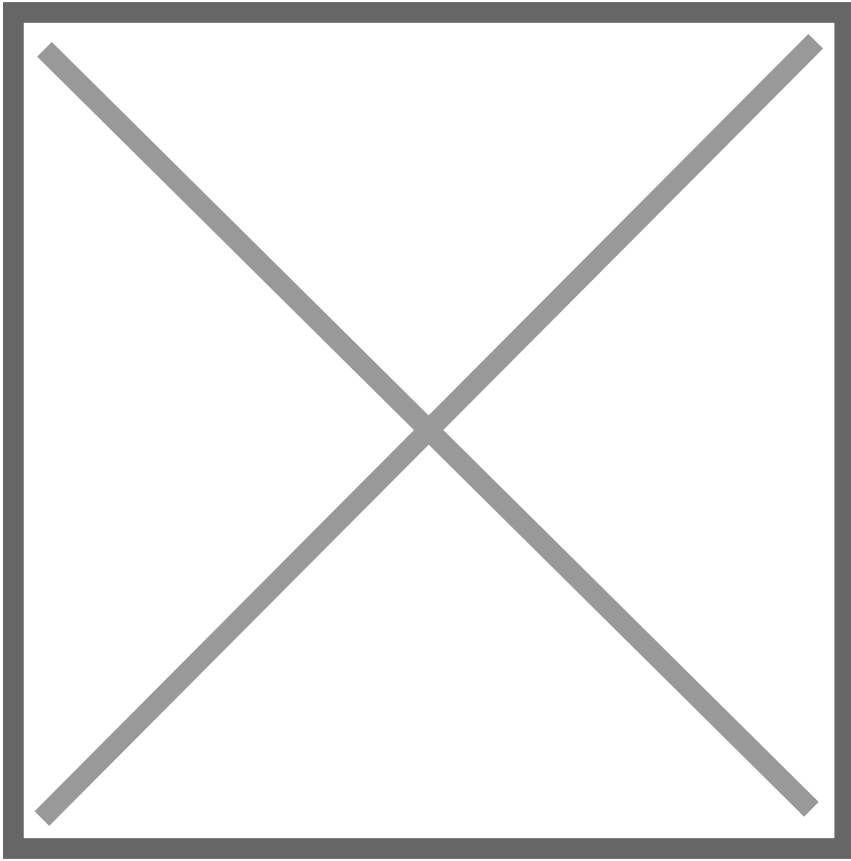
-
-
-



Sim



100



5



□□□□

□□ □□□□□□□□

□□ □□□□ Q) □□□□

□□□□ /□□ :

Demystifying Restaurants - Part 1

Demystifying Restaurants - Part 2

Demystifying Restaurants - Part 3

Optimizing Restaurant Success: Key Decisions

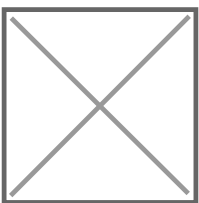
(Note: Part 1, 2, and 3, were published before 21st of February - Changes to restaurants) by Patrik Beck

Průvodce restaurátérstvím

Správa anglického originálu: The Center

Překlad a správa české verze: Toust group

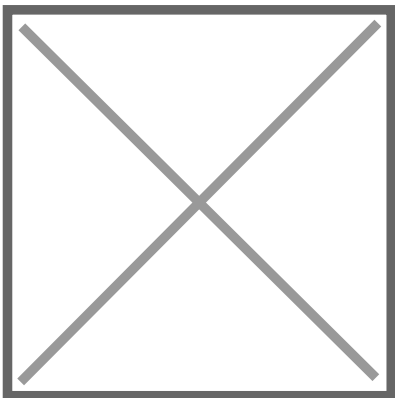
Rozšíření potravinářského průmyslu přineslo do Sim Companies spoustu nových produktů a budov, ale také zcela nový způsob provozování maloobchodu!

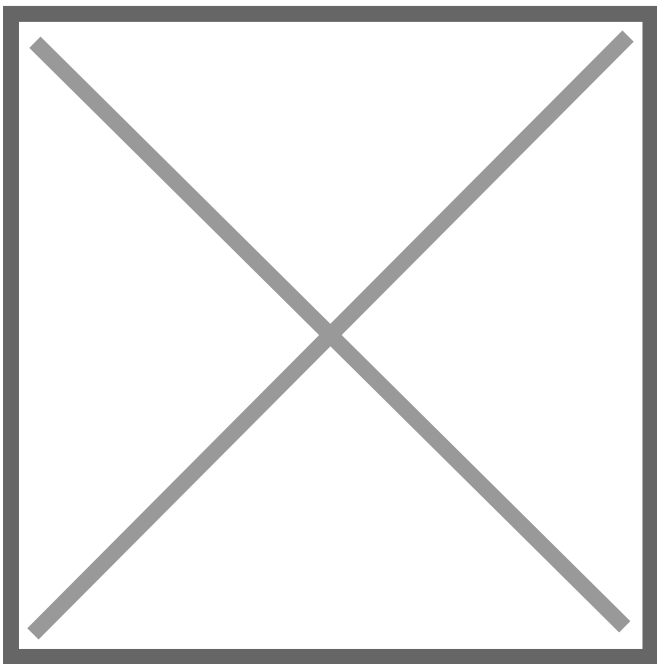
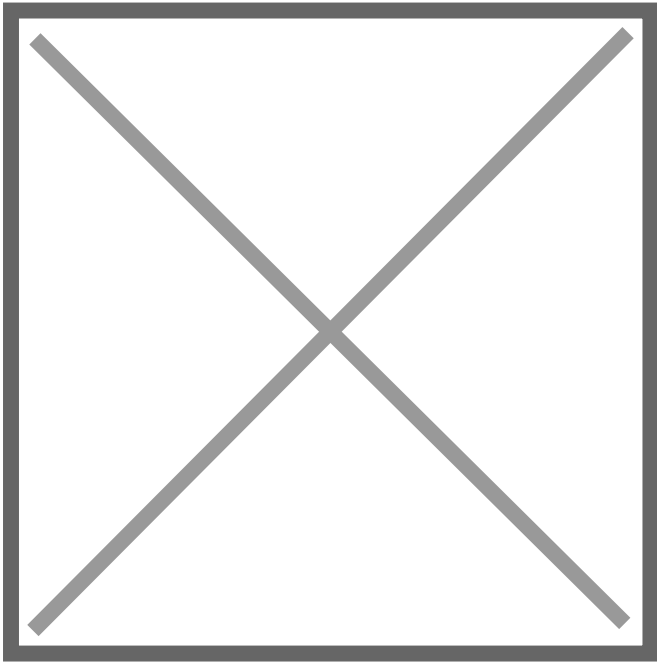


Uvažujete o provozování úspěšného byznysu v restaurátérství? Je několik věcí, které byste měli vědět.

Jako vlastník restaurace, vaším cílem je provoz restaurace se ziskem. Jste zodpovědní za rozhodnutí:

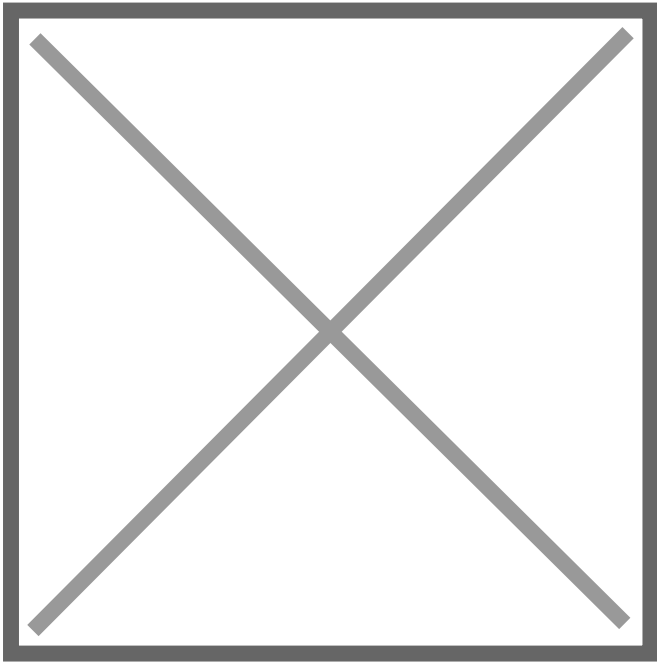
- co je na menu - které pokrmy a v jaké kvalitě
 - jaká je kvalita vašich zaměstnanců
 - je vaše restaurace velkokapacitní, luxusní nebo zaměřena na výkonnost?
-





Všechna rozhodnutí výše ovlivňují vaše náklady a hodnocení restaurace. Hodnocení restaurace musí být budováno postupně.

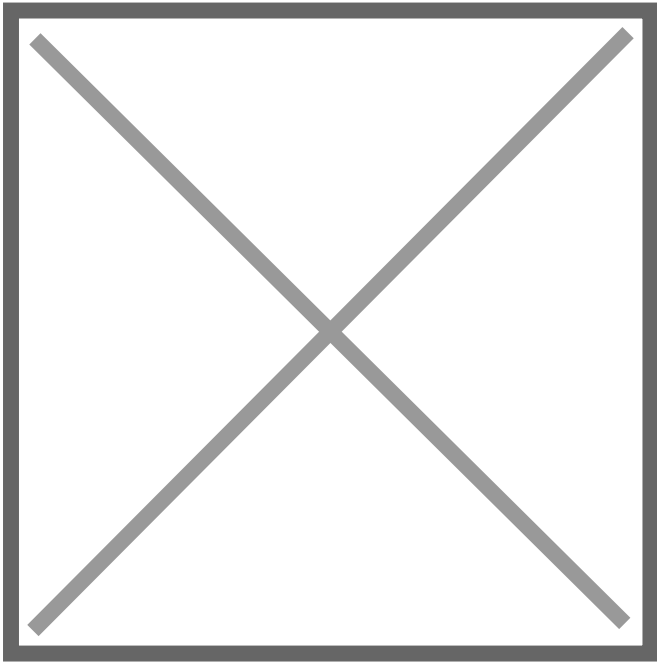
Váš CMO (komunikace) také ovlivňuje hodnocení, které vaše restaurace dostává. 1 bod v komunikaci zvyšuje hodnocení restaurace o **0,01**.



Nejdůležitější aspekt, který vlastník restaurace musí rozhodnout, je **cena** za menu. Můžete to považovat za cenu za jedno jídlo nebo cenu, kterou každý z vašich zákazníků zaplatí.

To, jestli se virtuální populace Sim Companies, Simeoni, rozhodne jíst ve vaší restauraci, záleží na ceně a hodnocení vaší restaurace. Berou v potaz vaši nabídku cena/hodnocení, stejně tak jako ostatní restaurace ve hře, a rozhodují se, kde se chtějí najíst.

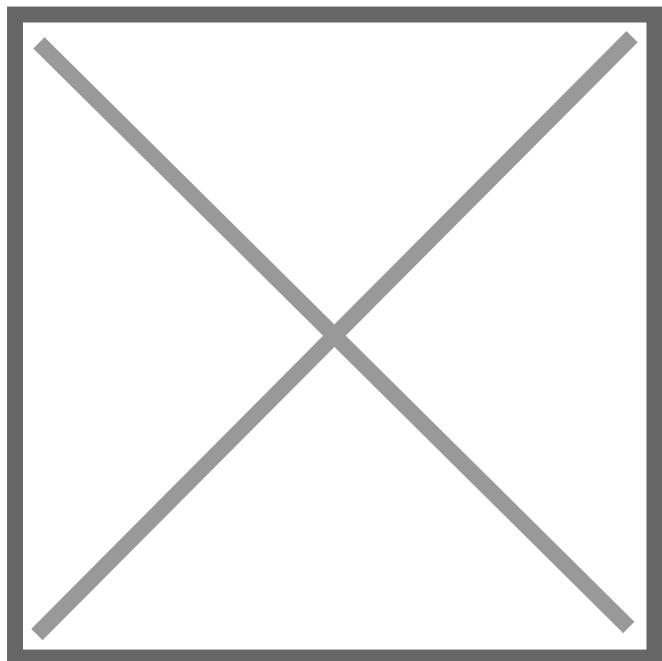
Při nastavování ceny uvidíte zelenočervený sloupec, který ukazuje odhadovaný výnos při různých úrovních naplnění kapacity. Čím vyšší cena, tím vyšší maximální možný výnos. Čím nižší cena, tím větší šance, že vaše restaurace bude levnější než konkurence, a tudíž i větší šance na vyšší obsazenost, naplnění kapacity.



Restaurace pracuje ve 12 hodinových cyklech. Předtím, než cyklus začne, můžete provádět úpravy a měnit cenu za vaše menu. V tuto chvíli jsou známy vaše náklady (mzdy a pořizovací cena jídla).

Obsazenost restaurace a aktualizované hodnocení jsou známy až na konci cyklu. Jelikož výnosy závisí na obsazenosti, výnosy a zisky jsou známy až po skončení cyklu.

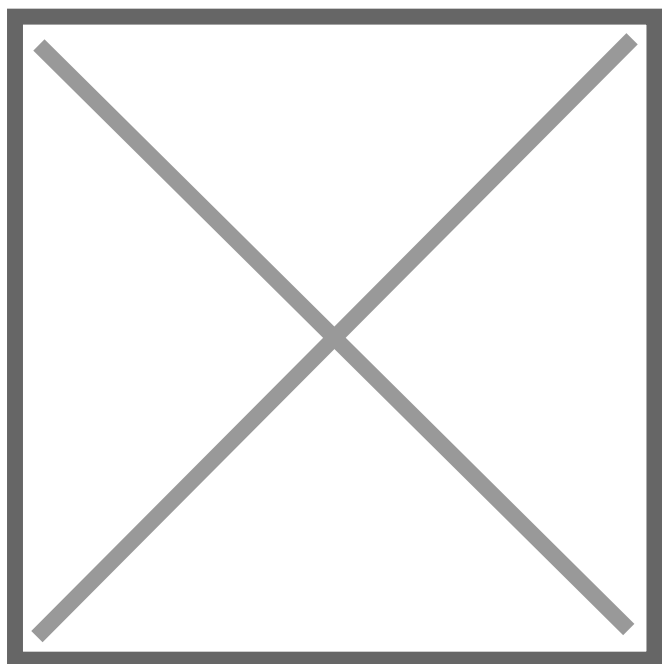
Restaurace může být nastavena tak, aby začala nový cyklus po skončení předchozího - automaticky pak použije další jídlo z vašeho skladu.



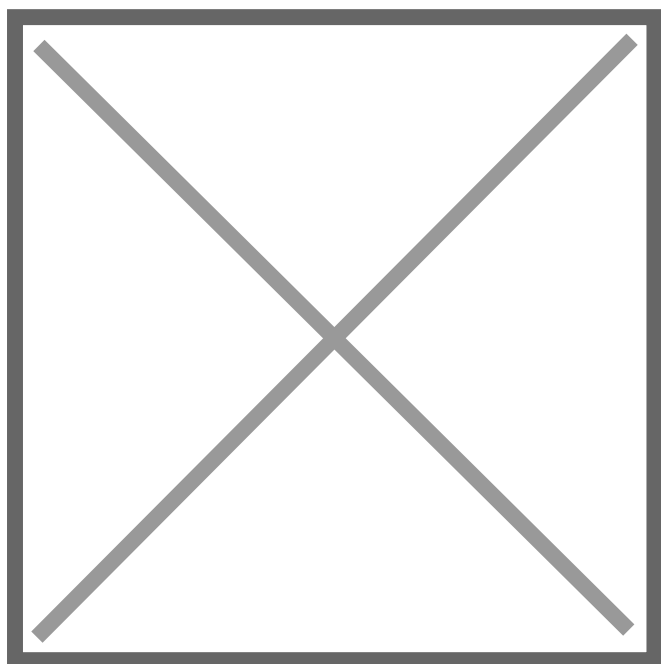
Upozornění: kliknutím na tlačítko „otevřít restauraci“ spustíte 12 hodinový cyklus restaurace. Toto nelze vzít zpět, jelikož běžící cyklus nemůže být přerušeno.

Tlačítko „zavřít restauraci“ slouží pro zrušení automatického spuštění dalšího 12 hodinového cyklu.

Poznámka: Při zavření restaurace se její hodnocení sníží o 12,5% z aktuálního hodnocení.

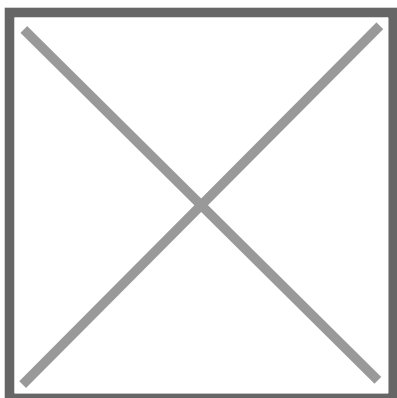


Tlačítko „nechat otevřeno“ vám umožňuje zařadit automatické spuštění dalšího 12 hodinového cyklu.



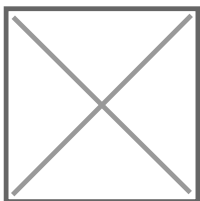
MENU RESTAURACE - POKRMY

Je vyžadována alespoň jedna položka v každé kategorii jídla. Každý pokrm má jiný vliv na vaše hodnocení, především v závislosti na ceně. Také dostáváte bonusové hodnocení za větší výběr pokrmů. Čím více dostupných pokrmů v dané kategorii, tím méně kusů od každého je spotřebováno.



Vyšší kvalita pokrmů také ovlivňuje vaše hodnocení.

Upozornění: Pokrmý dostupné na menu probíhajícího cyklu jsou ztraceny, ať už jsou prodány Simeonům nebo ne. Zbytek jídla jde jednoduše do koše (zkazí se).



Vrchní číslo u každé položky zobrazuje, kolik jednotek máte ve vašem skladu. Spodní číslo ukazuje, kolik jednotek bude potřeba/spotřebováno v jednom 12 hodinovém cyklu restaurace. Vybráním více položek v jedné kategorii se snižuje potřebné množství každé z položek v dané kategorii.

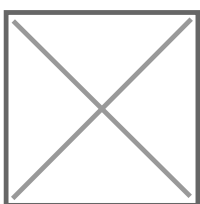
Můžete nastavit prodej na **nízkou kvalitu** nebo **vysokou kvalitu** pokrmů z vašeho skladu. Kvalita je spotřebována podle nastavení od nejnižší nebo nejvyšší.

Nastavení nízké kvality začíná od q0 a pokračuje nahoru na q1, poté q2 a tak dále.

Nastavení vysoké kvality začíná na q12 a pokračuje dolů na q11 a tak dále.

Můžete mít více restaurací na různé úrovni kvality. Levnější restauraci s vybranou nízkou kvalitou - ta bude brát k prodeji z vašeho skladu v průběhu cyklu nejnižší možnou kvalitu pokrmů. Nóbí restauraci s vybranou vysokou kvalitou - ta bude brát z vašeho skladu nejvyšší možnou kvalitu pokrmů.

Pokud položka není ve vašem skladu, objeví se dole tlačítko **Burza**.



OBSAZENOST RESTAURACE

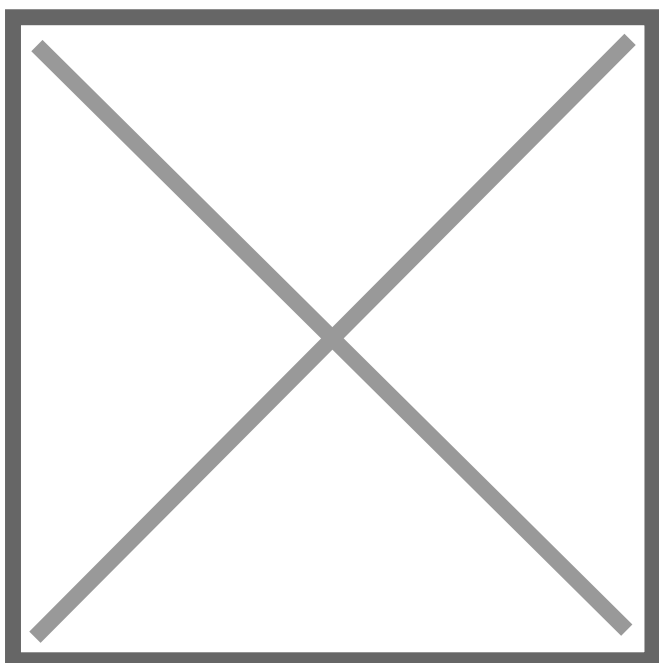
Virtuální lidé v Sim Companies se dělí do 3 skupin:

- Dobře platící zákazníci hledící zejména na hodnocení, a méně na cenu
- Chudší zákazníci hledící primárně na cenu jídla
- Zákazníci střední třídy hledící na obojí

Proporcionální velikosti každé ze skupin se mění spolu se změnami ekonomických fází. Cílem je vytvořit takovou nabídku, po které bude poptávka a kde konkurence poptávku nepokryje. Může to být nízkonákladová, velkokapacitní a levná restaurace nebo to může být vysoko hodnocená, prvotřídní a drahá restaurace.

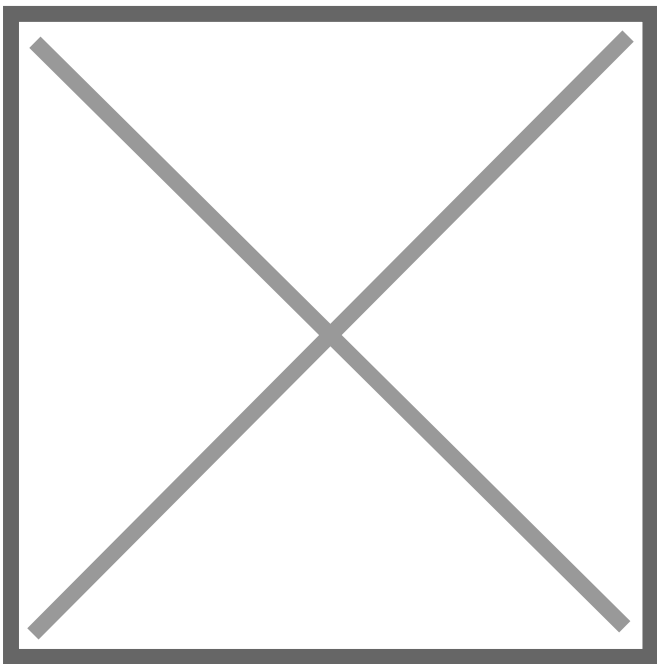
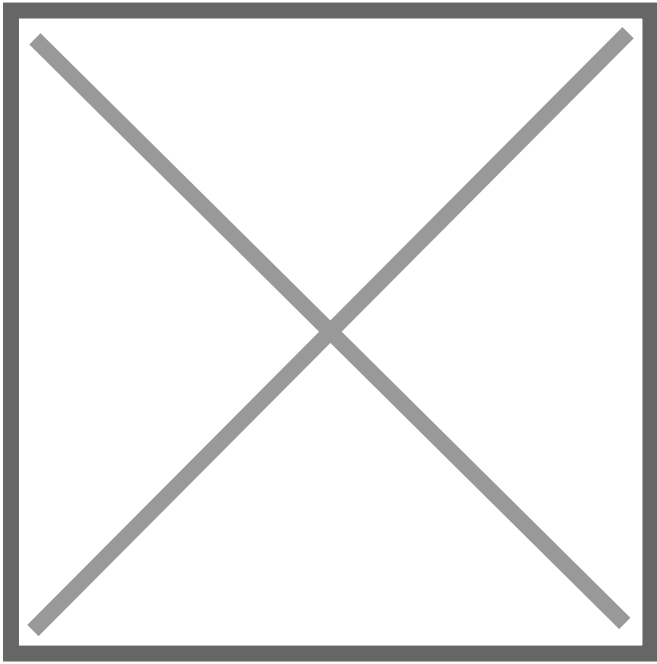
Navíc velikost všech 3 skupin je ovlivněna počtem budov aktivních hráčů ve hře. Takže vysoká obsazenost a poptávka po restauracích bude, když ve hře bude relativně málo restaurací. Ale celé se to může obrátit, když se všechny společnosti rozhodnou postavit restaurace.

KVALIFIKACE PERSONÁLU



Můžete se rozhodnout k najmutí profesionálního personálu a nahradit tak nekvalifikovaný personál. Profesionální personál zařídí lepší hodnocení, ale také vyžaduje 5krát vyšší mzdy. Výměna personálu nevyžaduje odstávku restaurace.

SEZENÍ



Můžete si vybrat mezi ekonomickým stylem (velkokapacitní) a **luxusním** stylem. **Ekonomický** styl má vyšší kapacitu k sezení, ale není nijak moc pohodlný. Nebo můžete mít luxusní restauraci s méně stoly, která více ovlivňuje své hodnocení. Luxusní styl nevyžaduje žádné provozní náklady navíc, ale vyžaduje přestavbu, která trvá a stojí stejně jako vylepšení.

Méně míst k sezení logicky snižuje maximální možné výnosy restaurace, jelikož vaši restauraci i při plné obsazenosti může navštívit jen méně zákazníků. Avšak proporcčně to snižuje i požadované

množství pokrmů.

U luxusních restaurací se platí poloviční mzdy oproti ekonomickým restauracím.

Restaurace úrovně 1:

Ekonomický styl 1000 míst k sezení a **luxusní** styl 500 míst k sezení.

Zvýšení úrovně restaurace zvyšuje její kapacitu:

ÚROVEŇ	MÍSTA (EKONOMICKÝ)	MÍSTA (LUXUSNÍ)
1	1000	500
2	2000	1000
3	3000	1500
4	4000	2000
A tak dále...		

ZÁVĚR

Máte odvahu vrhnout se do provozu restaurací?

SHRNUTÍ

Abyste mohli otevřít restauraci:

Musíte mít **alespoň 1 položku v každé kategorii** menu (salátový bar, hlavní chody, nápoje).

Musíte nastavit **cenu za menu**.

Dobrovolná rozhodnutí jsou **rozvržení míst k sezení** a **personální možnosti**.

Cena za menu je limitována na maximum \$350 a minimum \$60.

Další detaily:

Jakmile restauraci otevřete, každý cyklus trvá 12 hodin. Poznámka: jakmile cyklus započne, nemůže již být zrušen.

Každá restaurace má svoje vlastní **hodnocení**.

Zavření restaurace způsobí **snížení hodnocení o 12,5%**.

Efektivní bod schopnosti v komunikaci zvyšuje **hodnocení** vaší restaurace o **0,01**.

Bonus k rychlosti prodeje přidává **0,02** k výslednému **hodnocení** restaurace.

Luxusní restaurace má spíše násobný efekt na **hodnocení**, než že by k hodnocení přidávala.

ČLÁNKY

Užitečné články z našich lokálních novin **Sim Companies Times**:

[Demystifying Restaurants - Part 1](#)

[Demystifying Restaurants - Part 2](#)

[Demystifying Restaurants - Part 3](#)

(Poznámka: Část 1, 2, a 3, byly publikovány před 21. únorem 2022 - [Změny pro restaurace](#))

[What is needed to successfully run a restaurant?](#)

Przewodnik po restauracjach

Aktualizacja przemysłu żywnościowego przyniosła wiele nowych zasobów i budynków, a także nową opcję handlu detalicznego!



Myślisz nad prowadzeniem zyskowej restauracji? Jeśli tak, jest kilka rzeczy, które musisz wziąć pod uwagę.

Jako właściciel restauracji, Twoim celem jest prowadzenie jej w sposób przynoszący zysk. Odpowiadasz za decyzje dotyczące:

- produktów w menu - jakie produkty i jakiej jakości;
- kwalifikacji pracowników;
- ustawienia wnętrza - bardziej przestrzenne i luksusowe, czy nastawione na wydajność?



Wszystkie z powyższych decyzji wpłyną na Twoje koszty oraz na ocenę restauracji. Ocena musi być budowana przez jakiś czas.

Twój CMO (umiejętności komunikacji) również wpływa na ocenę jaką dostaje twoja restauracja. Umiejętności komunikacji podnoszą ocenę o 0.01 za każdy efektywny punkt.



Najważniejszym aspektem który właściciel restauracji musi ustalić to cena menu. Możesz o niej myśleć jak o cenie za każdy posiłek, lub cenie jaką każdy z klientów będzie musiał zapłacić.

To czy ludność Sim Companies, Simeony, zdecyduje się na posiłek w Twojej restauracji jest zależne od ceny menu i oceny restauracji. By zdecydować, gdzie będą jeść, biorą oni pod uwagę stosunek ceny oferty do oceny restauracji oraz inne restauracje w grze.

Podczas ustawiania ceny zobaczysz czerwono-zielony słupek pokazujący przewidywany przychód na poszczególnych poziomach wypełnienia. Im wyższa cena, tym większy maksymalny możliwy przychód, z kolei im niższa cena, tym większe szanse, że twoja restauracja będzie tańsza od

konkurencji i będzie bardziej wypełniona.



Restauracja operuje w 12 godzinnych cyklach. Przed startem kolejnego cyklu, możesz zmienić oferowane produkty oraz cenę menu. Już wtedy wiesz, jakie poniesiesz koszty następnym razem.

Wypełnienie i nowa ocena są znane dopiero po zakończeniu cyklu. Ponieważ przychód zależy od wypełnienia, przychód i zysk są znane dopiero, gdy cykl się skończy.

Restauracja może być ustawiona, by automatycznie rozpoczynać nowy cykl po zakończeniu poprzedniego - automatycznie pobierając potrzebne produkty z magazynu.



UWAGA: Naciskając przycisk “otwórz restaurację” wystartujesz 12 godzinny cykl restauracji. Nie da się go zatrzymać.

Przycisk “zamknij restaurację” pojawia się, by umożliwić zatrzymanie automatycznego startu kolejnego cyklu.

UWAGA: Ocena restauracji zostanie zmniejszona przy zamknięciu (12.5% spadek następuje jednorazowo przy zamknięciu)



Przycisk “zostawić otwarte” pozwala ustawić automatyczny start kolejnego cyklu.



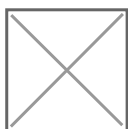
MENU RESTAURACJI - PRZEDMIOTY

Do działania restauracji wymagany jest conajmniej jeden produkt w każdej kategorii. Każdy produkt ma inny wpływ na twoją nową ocenę, zależy on głównie od kosztu produktu. Bonus do oceny dostaje się również dzięki urozmaiconemu menu. Im więcej dostępnych produktów w każdej kategorii, tym mniej każdego z nich jest zużywane.



Wprowadzenie produktów wyższej jakości również wpływa na ocenę restauracji.

UWAGA: Produkty wystawione w menu są tracone niezależnie czy się sprzedadzą czy nie. Niesprzedane resztki są wyrzucane.



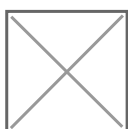
Górna liczba pokazuje ile produktów masz w magazynie, dolna - ile jest potrzebne i zostanie zużyte na każdy cykl. Posiadanie więcej niż jednego produktu w danej kategorii zmniejsza ilość potrzebnych poszczególnych przedmiotów.

Możesz ustawić, by restauracja sprzedawała **niską** lub **wysoką** jakość produktów z Twojego magazynu. Jakość do wykorzystania jest ustalana na podstawie tego ustawienia.

Niska jakość wybiera najpierw produkty Q0, potem Q1, potem Q2 itd., wysoka zaczyna od Q12, potem wybiera Q11, Q10 itd.

Możesz mieć wiele restauracji z różnymi ustawieniami (fast food lub luksusowa). Fast food z ustawioną niską jakością będzie wybierał produkty o najniższej jakości na sprzedaż, podczas gdy luksusowa restauracja może chcieć brać tylko produkty najwyższej jakości i takich będzie szukać.

Jeśli nie masz danego produktu w magazynie, przycisk "giełda" pojawi się na spodzie ikony.



WYPEŁNIENIE RESTAURACJI

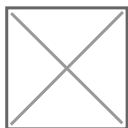
Wirtualna ludność Sim Companies dzieli się na 3 grupy:

- Dobrze płacący klienci patrzący głównie na ocenę;
- Klienci na budżecie patrzący głównie na cenę;
- Klienci klasy średniej patrzący na oba.

Proporcje każdej z tych grup zmieniają się zgodnie z fazą ekonomiczną. Twoim zadaniem jest ustawienie swojej restauracji na takim poziomie, gdzie jest duży popyt i niska konkurencja. Możesz to osiągnąć przez niskie koszty, wysoką wydajność i tanie potrawy, lub przez niski przepływ ludzi, za to wysoką cenę i wysoką ocenę.

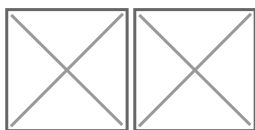
Na wielkość tych trzech grup wpływa też ilość restauracji należących do aktywnych graczy. Sprawia to, że można mieć wysokie zapełnienie w restauracji z niską oceną i wysokimi kosztami jeśli jest mało restauracji w grze, ale wszystko może się zmienić jeśli nagle wszyscy postanowią zbudować restaurację.

KWALIFIKACJE PRACOWNIKÓW



Możesz zatrudnić profesjonalnych pracowników, by zastąpili nowicjuszy. Profesjonaliści sprawią, że restauracja będzie miała wyższą ocenę, ale również pięciokrotnie zwiększy koszt pracowników. Zmiana typu pracowników nie wymaga zatrzymania restauracji.

USTAWIENIE MIEJSCA



Możesz zdecydować pomiędzy fast-foodowym ustawieniem zoptymalizowanym pod kątem szybkiego przepływu ludzi i luksusowym stylem nastawionym na komfort. Fast-food (ekonomiczny) ma więcej miejsc, ale nie jest zbyt komfortowy. Za to luksusowe ustawienie ma mniej miejsc, ale są one bardziej komfortowe, przez co przyczyniają się do lepszej oceny restauracji. Nie ma dodatkowych stałych kosztów związanych z posiadaniem luksusowego wystroju, ale remont trwa i kosztuje tyle, co ulepszenie restauracji.

Posiadanie mniejszej ilości stolików zmniejsza maksymalny przychód, ponieważ będziesz mieć mniej klientów, nawet przy maksymalnym wypełnieniu. Jednak proporcjonalnie zmniejsza to również koszty związane z pozyskaniem jedzenia, którego potrzebujesz mniej.

Wynagrodzenia w restauracji luksusowej wynoszą połowę kosztów pracy restauracji typu fast food.

Restauracja pierwszego poziomu:

1000 miejsc w trybie ekonomicznym lub 500 w trybie luksusowym

Zwiększenie poziomu restauracji zwiększa pojemność:

LEVEL	MIEJSCA (EKONOMICZNE)	MIEJSCA (LUKSUSOWE)
1	1000	500
2	2000	1000
3	3000	1500
4	4000	2000
I tak dalej...		

PODSUMOWANIE

Czy masz zacięcie wymagane do prowadzenia restauracji?

W celu otwarcia restauracji musisz:

- mieć wybrany chociaż jeden przedmiot z każdej kategorii w menu;
- wprowadzić cenę menu.

Zmiana ustawienia stolików i zatrudnienie pracowników jest **opcjonalne**.

Minimalna cena menu to 60\$, maksymalna to 350\$.

Cykl restauracji trwa 12 godzin i **nie można** go przerwać.

Każda restauracja ma swoją własną **ocenę**.

Zamknięcie restauracji jednorazowo zmniejsza jej ocenę o **12.5%**.

Każdy efektywny punkt umiejętności komunikacji zwiększa ocenę restauracji o **0.01**.

Bonus do prędkości sprzedaży zwiększa ocenę każdej restauracji o **0.02 za każdy procent**.

Luksusowa restauracja z wielokrotnia efekt **oceny**, zamiast ją dodawać.

ARTYKUŁY

Pomocne artykuły z naszej gazety **Sim Companies Times**:

[Demistyfikacja restauracji - część 1](#)

[Demistyfikacja restauracji - część 2](#)

[Demistyfikacja restauracji - część 3](#)

(Uwaga: część 1, 2 oraz 3 zostały opublikowane przed 21 lutego 2022 - Wprowadzono zmiany do restauracji)

Co jest potrzebne, aby z powodzeniem prowadzić restaurację?



□ The Center□ / □ .TAIWAN DREAM BUILDING GROUP□



- □□ - □□□□□□
- □□□□
- □□□□ - □□□□□□□□

菜單

沙拉吧

	牛奶 0		麵包 0		奶油 0		起司 0		咖啡粉 660,887 - 97 Q3 ☆ 低品質		蘋果派 0 - 17 ↔ 交易所
--	---------	--	---------	--	---------	--	---------	--	------------------------------------	--	---------------------------

主菜

	漢堡 0 - 4 ↔ 交易所		千層麵 0		肉丸 0 - 4 ↔ 交易所		沙拉 0		咖哩角 0 - 10 ↔ 交易所		南瓜湯 0
--	-------------------------	--	----------	--	-------------------------	--	---------	--	---------------------------	--	----------

飲料

	雞尾酒 0		柳橙汁 400 - 130 Q4 ★ 最高品質		蘋果汁 600 - 117 Q3 ☆ 低品質		薑汁啤酒 200 - 103 Q3 ☆ 低品質
--	----------	--	----------------------------------	--	---------------------------------	--	----------------------------------

餐館風格

豪華 - (品質優化)
最大座位量：500座位

增加座位量

人員素質

豪華 - (品質最優)

聘請培訓生



CMO

CMO

0.01

Sim Companies 時報 - 餐廳 評級



1.21

Progress bar 1

Progress bar 2

Sim Companies

Sim

Progress bar 3

Progress bar 4

12.5%

菜單價格

100

(100%) \$66,093

(67%) \$33,047

(34%) \$0

(0%) - \$33,907

沙拉吧	所需數量	合併成本
咖啡粉	203	\$6,096
飲料		
柳橙汁	130	\$5,753
蘋果汁	117	\$4,563
薑汁啤酒	103	\$6,283
		\$22,695
薪資		\$11,212
		\$33,907

12

Progress bar 5

Progress bar 6

Progress bar 7

Progress bar 8

Progress bar 9

Progress bar 10

餐廳營業中

下一週期在11:59:40 (上午10:01)後開始 當前週期結束後停止營業？

Progress bar 11

Progress bar 12

Progress bar 13

Progress bar 14

(Note: Part 1, 2, and 3, were published before 21st of February - Changes to restaurants) by Patrik Beck